

Мой Компьютер
Игровой

9

223

27

2006

Сентябрь

Еженедельник

стр.17

THE
SUFFERING
— TIES THAT BIND —



JAGGED
ALLIANCE
3D®

стр.28

стр.10

MYST
V
END OF AGES

Мальгериум

стр.14

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обращаться
в РА «Аи Ти Реклама»
т. 455-4886



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ **Софт** (867 статей)
- ☐ **Железо** (714 статей)
- ☒ **Интернет** (525 статей)
- ☐ **Программирование** (252 статей)
- ☐ **Имеющий уши** (109 статей)
- ☐ **Прочее**
- ☐ **Уголок читателя**

(в онлайн в день выхода номера)
(каждый день)
(акции, скидки, розыгрыши)
(все, что вы знали и так)

Статьи

Новости

Promo

О нас

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
підсвічених копій

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Випница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:

www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

**Прими участие
в SMS-голосовании. Сделай
свою любимую игру Игрой года!
Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

Список статей

Алексей ТУР aka leprecon

Alpha Prime, стр. 8-9

Илья САВЧЕНКО aka Savil

MYST V: End of Ages, стр. 10-13

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

«Мальгримия. Затерянный мир магии», стр. 14-16

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

The Suffering: Ties That Bind, стр. 17-19

Jason BECK

Rat Hunter, стр. 20-21

Pantera sls

Pool Shark 2, стр. 22

Pantera sls

«Учим английский язык», стр. 23

Кирилл ТАЛЕР

TimeZero, стр. 24-25

Дар

Shadows of the Empire, стр. 26-27

Александр ГУСЛЕНКО

Jagged Alliance 3D, стр. 28-29

КОД

32

33

34

35

36

Коды для SMS-голосования

Внимание!**Новый конкурс для всех МИКовцев:
Сделай свою любимую игру игрой года!**

Наверняка ты не раз встречал на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей. Теперь у тебя есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, тебе нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на твой взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в специальной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие, соответственно, — выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выносятся в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года будет составлен итоговый рейтинг лучших игр—2006 по версии читателей МИКа, на который ты можешь повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS'ок с кодом своей любимой игры ты отошлешь, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом:**
5028 [пробел] код игры на номер 1051.

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Международный фестиваль компьютерных игр «Игроград»: в 2006 году — в сентяб-ре в новом формате

Издательский дом «Мой компьютер» рад проинформировать всех, кто разрабатывает, издает, освещает и играет в компьютерные игры, что Четвертый Международный фестиваль компьютерных игр «Игроград» будет проведен с 21 по 24



сентября 2006 года в Киеве в выставочном комплексе «Спортивный» при поддержке выставочной компании «Мадвин».

В 2004–2005 гг. «Игроград» проходила в рамках «Фантастической компьютерной недели» совместно с ассамблеями фантастики «Портал». Учитывая то, что оба мероприятия стали весьма масштабными, мы как организаторы, приняли решение разнести их во времени. С 2006 года Международная ассамблея фантастики «Портал» (на базе которой в этом году состоится «Евроком–2006») будет проводиться во второй декаде апреля (в этом году — 13–16 апреля). Международный фестиваль компьютерных игр «Игроград» отныне переносится на конец сентября (в этом году — 21–24 сентября).

Кроме изменения сроков проведения, изменится и формат Фестиваля.

Его программа будет разделена на два направления:

- ✓ выставка-шоу-ярмарка для посетителей-игроманов со всей Украины;
- ✓ комплекс мероприятий (конференции, семинары, круглые столы), нацеленный на профессионалов гейм-индустрии.

Шоу-программа «Игрограда» будет существенно расширена. Посетители получат возможность не только познакомиться с играми будущего и их создателями и принять участие в различных чемпионатах, но и... а здесь мы сохраним нитиру ©. Можем только наметить, что те, кто придет на Фестиваль семьями и командами, не пожалеют.

Основной идеей «Игрограда» Издательский дом «Мой компьютер» видит поддержку и продвижение наших разработчиков на мировой рынок. Видя и анализируя возрастающий интерес к отечественной гейм-индустрии со стороны западных специалистов, мы постепенно меняли программу Фестиваля. С этого года будут проведены мероприятия для разработчиков игр при участии их иностран-

ных коллег, издателей, прессы. Программа Фестиваля для разработчиков предусматривает также ознакомление с последними технологическими достижениями в области 3D-графики, анимации, озвучивания и других вопросов, связанных с созданием игр и продвижением их на рынок. В представлении и обсуждении игр примут участие профильные специалисты.

Игр номер ноль

Еще не успев оттрюмбовать по микровским реалсам четырёхколосный бронепоезд, посвященный авантуре «Звездное Наследие-1: Черная Кобра», как далеко на горизонте показался очередной locomotive от SCG.



Думаете, анонсировано продолжение «ЗН-2: Серая Каракатица», или там «Призрачная Ондатра»? Ничуть! Step Creative Group решила на привале, и вывела после брейда гордую цифру «0». Итого, новый проект российских разработчиков пройдет под кодовым названием: «Звездное Наследие-0».



Корабль Поколений. Более того, «нулевой» проект из авантюры преобразится в action/RPG с видом от третьего лица!



Завязка вкратце такова. Огромный корабль с колонистами на борту величаво движется к новым мирам. Среди колонистов, как ни странно, обретается и наш protagonista...

Оставайтесь с нами, потому что сейчас вы услышите «биг-бад-бум»!.. Необъяснимая катастрофа — и главгерой оказывается в медотсеке с многочисленными переломами.

Пока нашему будущему спасителю/уничтожителю/ниспровергателью/просто следователю латают раны, на корабле происходит нечто, не поддающееся нормальному объяснению.

И когда разумный, посвежевший протагонист выходит из санчасти, он застаёт такую картину машинным маслом по холсту реальности: на борту колонизатора творится какая-то мистика, а экипаж разделен на две враждующие половины...

Собственно, распутывать нестандартную ситуацию и доводить нашего главгероя на протяжении всей игры. А чтобы процесс распутывания был интересен и многогранен, разработчики обещают драматичный сюжет, динамичный геймплей, современную 3D-графику, реалистичную физику, а также логичную и простую в освоении ролевою систему. А чтобы можно было разругать там, где нельзя распутать, обещано ранее прилагаемое большой выбор оружия, брони, девайсов и спецумов. Даже до генетических мутаций с трансформациями добегаем! Всё ради обретения истины!

Супа понятаётся понятаётся



Супа — это не только легендарная серия авантур, валаеянная **Cyan Worlds**, но и три-четыре неудачных попытки создать вселенную **Must-on-line**. Насчёт четырёх — это я, конечно, да красного словца сказану, но пара попыток была, и обе провалились если не с треском, то с гуляком грохотом. Да и сама Супа не так давно ушла в царство мёртвых, походила-побродила там, посидела на троих с Black Isle и Troika Games, да и вернулась обратно, чтобы закончить работу над пятой частью своего шедевра.

И тут, откуда ни возьмись, некие могущественные и жутко таинственные силы дают Cyan Worlds средства для эксперимен-

тов над возможной вселенной Myst. Пока речь идёт об одном сервере **D'mala shard** с бесплатным доступом — но, так сказать, по приглашению внешних людей внутренним комьюнити. Что там за игровой мир скрывается под неймом D'mala, какие красоты предстают взорам игроков — неизвестно. На данном этапе разработки настолько тесно взаимодействуют с геймерами, насколько это вообще возможно, прислушиваясь к каждому их мнению, совету, предложению. Всё для того, чтобы не повторить печальной участи URU-online.

GIGA-GAMES 2006

Компания GIGABYTE при поддержке компьютерно-игрового журнала «Игромания» представляет новый киберспортивный чемпионат **GIGA-GAMES 2006**.

Большие Игры GIGABYTE пройдут в городах России, Белоруссии, Украины в два этапа и завершатся Весенним и Осенним финалами в Москве.

В этих боях по правилам GIGABYTE в первой половине 2006 года предложит геймерам познакомиться с материнской платой G1975X, которая выпущена на базе чипсета Intel® 975X Express с технологией GIGABYTE Turbojet. G1975X поддерживает две видеокарты, что повышает производительность графической системы. Результат удивит любителей экстремального разгона и новейших компьютерных игр, сделает вас победителем и обладателем денежного приза. Вам есть к чему стремиться — призовой фонд каждого финала \$10 000!

GIGA-GAMES 2006 будут проводиться по трем дисциплинам:

- ✓ Quake 4 Open — отборочные в регионах проводиться не будут, поэтому любой желающий может зарегистрироваться и приехать в Москву сразиться с уже зарегистрированными — посейными по сетке — игроками. Это mouz.Mikes, mouz.Cooler, Jibo, Lexer и Hunter.

- ✓ Warcraft III TFT — посейные игроки: SK, Deadman, Caravaggio, PlayFlash, Neitpoh, Hooligan.

- ✓ Counter-Strike 1.6 — посейные команды: Virtus Pro, A-Gaming, forze, Pro100!frag.su, Rush3d.

График отборочных турниров GIGA-GAMES 2006 (Весенний этап):

- ✓ 16–17 февраля — Екатеринбург. Клуб «b100», 2 квоты CS и 1 квота WC3 (www.b100.ru).

- ✓ 4–5 марта — Санкт-Петербург. Клуб «M19», 2 квоты CS и 2 квоты WC3 (www.m19.spb.ru/en/xhtml.asp?path=/home).

- ✓ 11–12 марта — Минск. Клуб Voodoo, 2 квоты CS и 1 квота WC3 (www.4.by).

- ✓ 18–19 марта — Волгоград. Клуб «Нашествие», 1 квота CS и 1 квота WC3 (www.cybernashествие.ru/).

- ✓ 25–26 марта — Новосибирск. Клуб «Патриот», 1 квота CS и 1 квота WC3.

- ✓ 25 марта — Киев. Клуб «C-club», 2 квоты WC3. (http://www.gameinside.com).

- ✓ 1–2 апреля — Ростов-на-Дону. Клуб «Турбина» (сайта нет), 1 квота CS и 1 квота WC3.

- ✓ 1 апреля — Киев. Клуб «C-club» (http://www.gameinside.com), 2 квоты CS.

- ✓ 8–9 апреля — Нижний Новгород. Клуб «Шлюз», 2 квоты CS и 1 квота WC3 (www.ip-club.ru).

- ✓ 15–16 апреля — Пермь. Клуб «Кислород», 1 квота CS и 1 квота WC3 (www.kislород.club.ru).

- ✓ 17–21 апреля — Москва. Клуб «Flash-back» (www.flash-back.ru) 5 квот CS.

- ✓ 22–23 апреля — Москва. Клуб «Playground» (www.playground.ru) 3 квоты WC3.

- ✓ 29–30 апреля — Финал в Москве.

Зарегистрироваться вы можете на сайтах региональных организаторов (клубов). Следите за информацией о командах на всех крупных прогеймерских порталах!

Победители предварительных этапов чемпионата GIGA-GAMES 2006 получат бесплатную путевку на финал в Москву, а также железные подарки от компании GIGABYTE и спонсоров.

Сувениры ждут не только игроков, но и зрителей — нужно прийти на турнир, поучаствовать в лотерее и ответить на вопросы.

Ворона по имени Бабкин

Эта информация будет интересна прежде всего меломанам, любящим живую, интересную музыку. В частности, группу **5nizea**. Не так давно лидер дуэта **Сергей Бабкин** принял участие в озвучке одной детской игры. Игра называется **«Мама М. Лето в деревне»** и рассказывает она... Да, собственно, неважно, о чём



она там рассказывает! Главное — такое талантище в проекте займётся! Занимается разработкой проекта **troll.ru**, детское крыло компании **Sowball Interactive**. Озвучивать Бабкин будет довольно мерзкую, но при том совершенно обязательную ворону по имени Кракс, занимающуюся в свободное от безделья время сочинениями репа.

Я для себя уже решил: только из-за Бабкина эту игру куплю!

Вернёмся к космосу

Видно, год у наших разработчиков получится богатым на всяческие галактические звездности. Совсем недавно, казалось, мы узнали о том, что грядёт продолжение любимых мною «Звёздных Волков» — и, не давая передышки, «Акелда» на днях анонсирует проект **«Хроники Тарра: Призраки звезд»**.

Нелишним будет добавить, что developers, корпорация буд «призраками», — ник-



то иной, как соотрудники краснодарской **Quazar Studio**. А что это у нас вывали сии утомляемые креативом профы! Правильно, так и не вышедшую в свет космо-RPG **Enosta: Discovery Beyond**.

Хронология событий такова: человек в лице правительства посылает в заходуст-



ный уголок галактики воинственный крейсер для защиты нескольких научных групп. Видно, не зря посылают, потому как посреди большой звёздной дороги крейсер атакуют некие Дэ-Хэтты, враги всего живого, друзья всего мёртвого, да и в целом козлы редкие. В результате полученных повреждений крейсер вместо конечной цели прибывает в другой рукав галактики. И начинается долгая дорога домой...

Про несчастных учёных, к которым так и не дошла помощь, вероятно, никто и не вспоминал...

Геймеру на этот раз придётся залезть в шкуру пилота элитного отряда истребителей, приписанных к Талестре, и уже в этой шкуре влезть в новенький истребитель и начать выполнение сложнейших заданий плечом к плечу с дружественными пилотами-AI.

Обещания: 9 интересных миссий, захватывающий сюжет, титонг и модернизация своего железного косяка (иан пегаса — как это правильно в отношении звездных истребителей?), высокий AI (смотря с чем сравнивать высоту...), динамичные бои и в целом — красота, диалогичность.

Вот в 2007 году и увидим, насколько высок AI, космос космос, и какой выкуп потребует захвативший нас в плен сюжет. Точная дата пока не называется.

.../RPG как знак нашего времени

В общем-то, к идентификации «жаир и RPG» уже привыкли. В чистом виде за трудоемкий и сашком умный (!) жаир RPG никто не берётся, зато вставить простейшие элементы — пожалуйста: tactic/RPG, action/RPG, cosmoism/RPG, adventure/RPG, strategy/RPG. Даже arcade/RPG иногда появляются...

Очередной экшен, в котором вспомогательную роль будут играть ролевые элементы — это совместное детище британской Zelian Games и финской InferiArt под кодовым названием **Winterheart's Guild**.

А теперь внимание — все притопылись и, сгруппировавшись, упали со ступень на пол. Чтобы не пришлось падать от неожиданности, это больнее. Знаете, какие игры собираются микшировать в своём миксере британско-финский геймдев-дуэт? Fallout & Diablo (!) & Crimsonland (!!!).

Это что такое будет — огромный живой мир, на который накладывается большое количество монстричьего мяса, а потом для верности туда добавляется мясо, концентрированное до предела... Брррр! Как-то небезидеально всё это...

Тем не менее, любопытство разбегает и распригает, потому попробуем заглянуть в декларируемую ядрёную смесь, отбросив на время скептицизм.

Много-много лет прошло со времён последнего глобального катаклизма, капитально подкосившего здоровье матушки-Земли. Так много, что остатки человечества никак не могут упомянуть, отчего же эта катастрофа произошла: то ли от метеоритного дождя, то ли от повсеместного извержения вулканов...

Но результат налицо, и теперь это лицо отливает холодом нового ледникового периода. Само собой, лишившись большинства научного багажа, люди ради выживания продавали первому встречному не только душу, но и последнюю бутылку пива, заначенную на утро. Постоянное выживание и привело к тому, что среди «холохолодья» выделились несколько групп или, скажем, государств: Техномагнаты, Тёмные Маги, Рабовладельцы и т.д., и т.п. Были ещё и Свободные, не применявшие ни к кому, но, видимо, ставшие вследствие этого отдельной группой.

Чтобы остатки нашей расы окончательно не ухайдакил друг друга, Свободные создали отряд Winterheart's Guild (такое себе постапокалиптическое подразделение), который должен поддерживать баланс между ос-

тальными группировками. Такой себе амбициозный альтруизм.

Горы монстров пока никто не IQет, стремясь к минусу, понятно, что их будет крайне много. Выбрать персонажа не получится, зато можно изучать, например, определённый набор навыков, чтобы затем удостоиться гордого звания: маг, воин, лучник, киберпанк (шутка!) и т.д.

Визуализация обещает быть на высоте небоскрёба благодаря движку ZelianX, который вмещает в себя такие искусства, как шейдеры третьего поколения, тени в реальном времени для всех объектов, бамп-мэппинг, карты смещения, скелетная анимация и многое другое.

Ну в упор не верится, что игра, как обещают бритто-финны, выйдет в конце этого — начале следующего года. Хотя студия-то две. При нормальной оптимизации работы...

Впрочем, это немного из другой оперы... Банальное: ждём-с.

Чёрный бумер в фиолетовых штанах

Тёпки, тачки, разборки, мочилово-колулово, и всё это со славянским лицом — такой он, экс-белорус Сергей, популярнейший нынче рэпер. Но и на такого вот крутого парня в «чёрном бумере заводном» найдётся управа. Точнее, покупатель.

Купил права на личико, голос и никнейм «Дима Билан», а затем и на личико, голос



и никнейм «Глюкоза», компания GFI обратилась ликом светоносным к Сергею — и вот уже обладает правом на использование а) личика, не скажете грубее... б) голосочка и в) никнейма «Сергея» в игровой индустрии. Жаир игры: Сергей гоним по улицам на чёрном бумере, подвозит девчонку (возможно), стучит кому-то по голове (предположительно), или же стучат Сергею (желательно). В общем, rasing с нечеловеческим лицом. С лицом рэпера, в смысле.

IGDA. Итоги первого заседания

Украинское отделение IGDA (Всемирная ассоциация разработчиков) набирает обороты.

В субботу, 18 февраля 2006 года прошло первое заседание правления ИГДА-

Украина. На заседании был утверждён план действий на 2006 год, а также ряд долгосрочных организационных моментов.

В ближайшее время организация планирует:

- ✓ завершить официальную регистрацию;
 - ✓ начать официальную регистрацию членов;
 - ✓ привлечь спонсоров;
 - ✓ провести первое масштабное мероприятие для разработчиков;
 - ✓ расширить сайт, создать на нём биржу вакансий и биржу проектов.
- В течение года организация планирует:
- ✓ провести 8–10 мероприятий для разработчиков в разных форматах;
 - ✓ разработать и начать воплощать образовательные программы;
 - ✓ представлять лучшие украинские проекты на международных выставках;
 - ✓ вручить IGDA Awards лучшим украинским проектам на «Игроезде 2006».

Были утверждены членские взносы в размере:

- ✓ 100 гривен в год;
- ✓ 50 гривен в год для студентов;
- ✓ гостевое членство — бесплатно (нет скидок на участие в мероприятиях организации).

Скажи Интернету «Нет!»

Китайские дети получают пандовыми слезами и клятну китайских взрослых.

С 1 марта маленьких китайцев, не достигшие совершеннолетия, не будут допускать в интернет-кафе и караоке-бары, дабы не подрывалась мораль будущих строителей коммунизма.

Дальше — больше. С того же первого марта китайцам запрещается играть в игры, каким-либо образом угрожающие национальной безопасности, разрушающие территориальную целостность Китая и неприкосновенность его границ. Игры, в которых представляли других национальностей представляются в невнятном и уничижительном свете также попадают под запрет.

Орки теперь могут спать спокойно — их больше никогда не изобразят злыми, тупоголовыми и агрессивными. Ура, товарищи камрад!

Владельцев «неблагоприятных» заведений за допуск детей на свою низкоморальную территорию или инсталл запрещённых игр будут штрафовать на сумму, эквивалентную \$3700.

Как представляло себе несколько десятков миллионов маленьких китайцев, у которых в начале марта начнётся интернет-одомка, так сразу вспоминается заметка в одной газете о том, как собаку разорвала стая озверевших белочек...

А если китайские власти додумаются ещё и телевидение в стране повсеместно отключить, подорожает, Китай вскоре завоеует весь мир. От скуки.

С вами был Кирилл Талер, а теперь его нет, потому что он пошёл рыть убежище. Чего и вам советуем.

Алексей ТУР aka leprecon
leprecon@rambler.ru

ALPHA PRIME

Разработчик: Black Element Software
Издатель: пока неизвестно
Жанр: shooter
Системные требования: пока неизвестны
Ожидаемая дата выхода: 1 квартал 2006 года

Первым был Онджей Неффа

Дорогой геймер, скажи, задумывался ли ты когда-нибудь над тем, какую пользу несет в себе мегахитовая игра? Нет, я говорю не о приобретении новой мышки и клавиатуры взамен разбитых о стену во время прохождения Prince of Persia и не о выброшенном на свалку компьютере после взгляда на требования Half-Life 2 и F.E.A.R., нет, совсем не об этом. Я говорю о пользе, которую приносят хитовые геймы компаниям-конкурентам. У их боссов включаются мозги, и они в кои-то веки пытаются выныкнуть в суть происходящего, вместо того, чтобы бездумно подписывать микробюджет на очередную потоковую игру. У команды разработчиков прорезается профессиональная гордость, они отбрасывают бутылки с дорогим коньяком, слезают с дивана и в едином порыве бросаются на амбразуру своего собственного творческого мышления. Время зстоя резко сменяется временем активных попыток сделать «то же самое, но только в пять раз круче», шарик катится, ролики крутятся, и новые революционные идеи таки рождаются. Вот тогда и приходит время для радости геймера.

Некто подобное произошло и с компанией Black Element Software, в свое время создавшей неоднозначный Wrath of Angel. Эти чешские ребята не захотели долгое время находиться в тени могучего DOOM'a и задались целью переплюнуть его по полной программе. Взяв за основу произведение своего великого земляка — писателя Онджея Неффа (Ondrej Neff), эти амбициозные парни привлекли за разработку многообещающего шутера от первого лица — Alpha Prime. И колесо закрутилось. История, созданная автором «Белой трости калибра 7,62», медленно, но верно воплощалась на экранах студийных мониторов.

Инспектор горнодобывающей промышленности получает задание расследовать исчезновение людей на шахте, расположенной на поверхности астероида. Не медя ни минуты, он отправляется к месту назначения. Однако при подлете к базе добытчиков грузовой корабль инспектора подвергается обстрелу. Само собой, наш герой остается целым и невредимым, проникает в технические сооружения станции и оттуда начиняет свой нелегкий путь по раскрытию тайны астероида. Для достижения своей цели инспектору придется пройти через множество локаций, сражаться с роботами всех мастей, лодьями-предателями и даже с самой станцией...

Слово создателям

В пилар-кампании своего нового детства разработчики имели неосторожность заявить следующие: «Созданная на базе графического движка Enforce 2, Alpha Prime относится к играм от первого лица, жанр экшен, с упором на одиночное прохождение. В ее основе лежит история "сайенс фикшн", написанная известным чешским писателем Онджем Неффом. Геймплей будет представлять собой некую смесь из перестрелок с врагами, влома вражеских роботов

и дистанционного оперирования автоматическими роботоподстройками. Alpha Prime будет обладать всеми необходимыми компонентами современной компьютерной игры, такими как детализированная графика с использованием новейших технологий, интерактивное физическое окружение, трехмерный звук и многое другое».

Попытаемся разобраться в этом коротком, но в тоже время весьма претенциозном заявлении чешских интроделов с помощью логического мышления, фактической интуиции и их собственного интервью, данного 3D-директором Black Element Software одному из западных гейм-ресурсов.

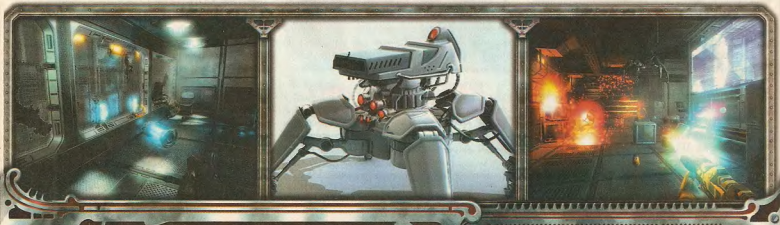
Передавать его полностью я не вижу особого смысла, коснусь только особо важных и особо нужных вопросов.

Во-первых — и самых главных, вопрос, касающийся графики игры, ее движка. Что такого нового и высококачественного смогли сделать разработчики, чтобы выделить свое творение из многих десятков шутеров? С помощью чего они хотят превзойти великий и ужасный DOOM? Слово чешскому мэтру.

«Как я уже говорил, мы проводим апгрейд нашего движка, который и так уже гладко работает на большинстве платформ, а каждое улучшение поднимаем его на качественно новый уровень. Стандартные карты используют не только для отражения, но и для динамического рассеивания света, у нас есть технологии разбивающегося стекла, которая в совокупности с преломлением света смотрится изумительно. Раньше у нас была четкая система меша неподвижных предметов, но теперь они уже могут двигаться, отскакивать и сталкиваться между собой, что является необычным для движков других игр даже в наши дни. Так как все ключевые особенности сделаны и функционируют, мы можем сконцентрироваться главным образом на тех улучшениях, которые позволяют нам создать максимально богатую атмосферу для наших игроков».

После осознания данной информации сразу просится вопрос номер два — что значит «богатая атмосфера» и в чем уникальность геймплея игры?

Ответ на все это таково: «Мы хотим сделать каждый уровень максимально уникальным. История поведет игрока через его собственный грузовой корабль, вник к самому астероиду, мимо горнодобывающей базы, через комнаты персонала, корабль старателя, шахты, и, наконец, к поверхности самого астероида. Для создания "Альфы" мы взяли все самое лучшее. Игра красиво идет как на PC-платформе, так и на консолях. "Альфу Прайм" будут отличать кардинально новые принципы в использовании предметов и манипулировании с гравитацией и временем. У нас также появится возможность контролировать роботов. В мире игры имеется богатый арсенал футуристического оружия, начиная с пистолета и автоматической штурмовой винтовки и заканчивая энергетическим оружием, плюс несколько специальных штук, который сейчас засекречены, но позже вы сможете насладиться ими в полной мере.



Большинство видов оружия в Alpha Prime имеют альтернативный режим стрельбы, а также присутствует простая система апгрейдов для специальных устройств, которые игрок будет нести с собой. Думаю, уже понятно, что большинство врагов в игре — роботы различных видов, начиная от робота-уборщика, робота-сварщика, робота-пахтера и заканчивая охраняемыми ботами и тяжелыми боевыми роботами. Каждый из них движается и ведет себя по-разному. У некоторых будут ноги (одна, две, три, четыре... шесть), у некоторых — гусеницы, колеса, двигатели-антигравы».

Хм, очень интересное заявление, однако я не понял, в чем же тут особая уникальность. Вернее, не понимал. До тех пор, пока не прочитал описание AI игры, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

«Мы будем использовать наш текущий (уже довольно умный) AI в качестве основы для создания более четкой системы, которая позволит создавать различные сложные типы поведения. К тому же вы сможете управлять роботами-манипуляторами, чтобы они сделали для вас тяжелую работу, и взламывать камеры наблюдения (даже сквозь стены)».

После такого становится окончательно понятно, что разработчики не собираются говорить ничего конкретного непосредственно до релиза игры ☺. Подтверждением этому служит ряд вопросов: «Будет ли игра рассчитана на многопользовательский режим?», «Какие системные требования будут у игры?», «Можете ли вы привести пример AI из миссии в игре?», «Когда игра появится на приставках?», на которые господин 3D-директор дает один краткий ответ: «Это не обсуждается».

Ну что ж — это были слова создателей «Альфы Прайм», а теперь я скажу нам свое, чисто геймерское видение «убийственности» данного продукта.

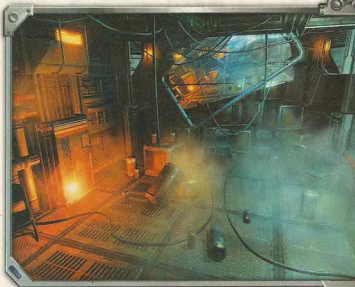
Именно меня

Прочитав интервью папа Яна, просмотрев скриншоты на официальном сайте и скачав официальный демо-трейлер игры, я погрузился в глубокие размышления о сути игрового бытия. Вышел я из него, уже проснувшись, — полный идей и предположений. Сейчас попробую их упорядочить.

Для начала уточню, что собой представляет демка «Альфы Прайм». Это неплохо прорисованный компьютерный мувик, в котором нам показывают, как корабль инспектора подлетает к астероиду, а сам главный герой ходит по узким коридорам, загроможденным всякими ящиками и бочками. Закачивается все дело тем, что инспектор доходит до панели с огромным монитором, тот взрывается, ящики падают, железная стена трещит, а из небольшой комнатки выползает многоставный робот непонятного предназначения. Затем экран гаснет, но на скриншотах четко видно, что инспектор стреляет по роботу из винтовки. Значит роботик был не очень мирный...

Пудельно глядя на монитор, всеми силами стараясь не упустить ни одной важной детали, я просмотрел демку много-много раз. Ведь если это тестовая модель, по которой геймерская общественность должна оценивать качество разрабатываемого продукта, то почему бы мне не изучить ее как можно более пристально? То, что предстало моему взору, вызвало у меня двойственные ассоциации. С одной стороны, игра действительно довольно хорошо прорисована, вроде бы добротн проработана физика (по крайней мере, при взрыве маленькие бочки разлетались в стороны, а большие ящики лишь слегка сдвинулись с места), но, с другой стороны, что-то там было не то, что-то корбило взгляд. То ли шестиугольные плитки от пола, то ли слегка криво прорисованный огонь и напольные лампы дневного света, то ли псевдоинтерактивная местность. Ну вот не верю я, хоть мегахэлс оптимите, не верю, что разработчики смогут создать умный AI роботов, чтобы они не цеплялись за стены и не встраивали в ящики. Не верю также и в то, что окружающая среда будет интерактивна. Думаю, нам позволят разбивать только лишь стекло и бочки с ящиками, и то не все. Да, технология передачи света в совокупности с технологией разбитого стекла действительно изумительна, по крайней мере, судя по скриншам и демке, но все остальное тянет на «4», но никак не на «5». Или, может, я просто перебрал в Сене Тоорерс и привык к их взламывающим от одного толчка предметам и не разрушающемуся почти ничему? Возможно, но вот только один вопрос мне волнует: почему системные требования игры до сих пор скрываются? Очень сомневаюсь, в том, что они переполнут «халовские» или «думовские». Так в чем же де-

ло? Неужто в неподвижном кабеле, свисающем с потолка на одном из скриншотов, когда все остальные предметы разлетаются от взрыва стены, или же в плоховато прорисованном человеческом теле, лежащем на полу рядом с высококлассно выполненным разбитым окном? Может быть, Black Element Software не уделяла столько внимания мелочам, как говорят их разработчики? Или может



быть это — просто демка, а в будущем все исправится и станет лучше? Не знаю, не знаю, я по геймерской натуре пессимист, и я сильно сомневаюсь в том, что после релиза увижу в Alpha Prime новое слово шутерной мысли.

Вывод

Понятное дело, что по минутному ролику, шести скриншам и одному интервью четкого вывода не сделаешь, тем более, если речь идет об игре компании, когда-то сделавшей «Гнев Ангелов», но подвести итоги можно. В недрах Black Element Software зреет нечто, очень напоминающее неплохой шутер с упором на одиночное прохождение. Тем более, что в основе Alpha Prime лежит произведение очень хорошего (как говорит 3D-директор ком-



пании — лучшего чешского) автора, пишущего в жанре научной фантастики, — Онджея Неффа. Так что, по крайней мере, интересная сюжетная линия нам обеспечена. А в остальном — время покажет.

P.S. Вразрез всему сказанному — я пессимист ☹.

Илья Савченко aka Savil savil@inbox.ru

MYST

V

END OF AGES

Разработчик: Cyan Worlds
Издатель: Ubisoft Entertainment
Системные требования: P3/Athlon 800 МГц,
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 4,5 Гб на винте,
Windows 2000/XP

Представьте себе, что вы в опере. Начинается концерт, вы все-таки имеющимися в наличии органами чувств настроились на восприятие прекрасного, и тут на сцену выходит певица и начинает под балалайку петь «Калинку». Вы воспринимаете это как досадное недоразумение, но за «Калинку» следует «Катюша», а после этого на сцену выходят три небритых мужика и начинают нетрезвым хором петь «Питаник», и в какой-то момент вы понимаете, что никакая опера сегодня послушать не удастся...

Кто понял намек, тот может читать дальше, а кто не понял, тому придется... читать дальше.

А не послать ли нам гонца?

Вдравствуйте. Меня зовут... черт, опять забыл, как меня зовут. Я обычно свое имя в книжечку записываю, чтобы не забыть. Вот только забыл я, куда положил эту книжечку. Обидно, что другие тоже не помнят, как меня зовут. Обращаются, как правило, «Эй, вы!», а самые близкие знакомые — «Эй, ты!».

А еще я очень страшный. Я где-то читал, что тот, кто никого не боится — самый страшный. Я никого не боюсь. Я такой страшный, что когда я был ребенком, родители все зеркала попрытали, чтобы я не видел, какой я страшный. До сих пор прячут. Так что даже не знаю, как выгляжу.

Занимаюсь я, в основном, тем, что помогаю одной знакомой полусумасшедшей семейке. Они иногда зовут меня, когда у них проблемы. Проблемы у них часто, но зовут они меня редко, потому что я очень страшный.

Недавно вот опять позвали — видать, снова проблемы. Это хорошо, проблемы — моя специализация.

Стою в незнакомом зале и, кажется, вижу их проблемы. Они по стенам ползают. С котьями, страшненькие такие. Похоже, мои знакомые немного ошиблись с выбором героя. Для борьбы с такими проблемами надо было другого парня звать, его Гордоном кличут...

Ой, попрытались. Неужели я действительно такой страшный, что от меня даже монстры шарахаются? А может, это были глюки? Ладно, пойду искать знакомых.

Бумажка на полу валяется, с записями какими-то. Возьму, прочитаю, пока иду по коридору...

Какже-то записи.

Страница вступительная

Никому не верить! В этих записях — моя настоящая статья. Не флуд о ДЗВР и выбитых дверях, а мои мысли. Упрямление и геймплей, графика и звук, информативность

и беспристрастность. Я пишу и чувствую, как на читателя изливается поток полезных сведений. Если я буду держать их в себе, то стану похож на аквариум информации с плавающими в нем туда-сюда фактами.

Записи эти — впечатления от моего пути. Кто соберет их все, получит покерона в подарок... то есть, узнает, что я думаю об игре.

Изложню барану новых ворот

Снет, я понял, почему они решили меня позвать. Потому что стали страшнее меня. Простите, тетенька, как ваше имя-отчество? Иеша Атрусовна?! Та маленькая девочка из предыдущей части? А ты изменилась... Выглядишь теперь как модель. В смысле, как 3D-модель. А зачем текстуру с боевой раскраской на лицо нанесла?

Куда-куда мне идти?!

Какже-то записи.

Страница историческая

Серия **Myst** всегда стояла особняком в квестово-адвенчурной игре. В свое время первая игра серии дала начало двум поджанрам адвенчур — **Myst** и клон **Myst**. В обоих случаях — минимум разговоров, никакого инвентаря, превосходная графика и головоломки, головоломки. Но между **Myst** и клонами **Myst** всегда существовало небольшое отличие: оригинал оставался на голову выше своих последователей. В принципе, с выходом **Myst V: End of Ages** ситуация не изменилась, вот только надо учесть небольшую поправочку: пятая часть — это не **Myst**, это — клон **Myst**.

Уж послала, так послала

Брожу по коридорам. Встретил недавно еще одну личность, Эшером зовут. Такой лысый мужик в черных очках. Видно, тоже страшным меня считает, раз очки надел. Я потом, после разговора с ним, в близлежащую лужу долго смотрел, пытаюсь найти свое отражение. Не нашел. То ли я вампир, то ли просто неотразимый.

Изагага мне этот Эшер очень умные мысли. Настолько умные, что я толком понял только одну: мне надо куда-то идти. Помнится, Иеша тоже мне такое предлагала, поэтому я на всякий случай спросил у Эшера, не брат ли он ей. Говорит, нет, просто одноклассик.

В коридорах снова видел монстриков. Они по-прежнему при виде меня стремятся убежать куда подальше.



А еще постоянно нахожу странички с какими-то записями. Что за привычка у этой семьи! — писать дневники, а потом разбрасывать их по всей округе! Уже ведь не в первый раз сбором семейных документов занимаюсь...

Какже-то записи.

Страница повествовательная

У так, чем же нам грозит новая часть сериала? В первую очередь — окончанием знаменитой серии. Увы, Myst V — последняя игра в ней.

А раз так, следует разобраться, что мы в ней будем делать. Нас снова вызывает творец магических книг-миров Атрус... Вот только в этот раз мы его самого не увидим (по крайней мере, не увидим сразу; в конце игры он все-таки будет), а встретит нас его изрядно повзрослевшая (и постаревшая) дочь Иеша. Снабдив минимумом пояснений относительно дальнейших действий, она отправит героя в путь.

Эти дальнейшие действия большей частью будут связаны с попытками получить некую Скрижалю. По рассказам немногочисленных персонажей, Скрижаль позволяет управлять магическими существами — Барро. А поскольку твари эти весьма и весьма могущественны, заполучить киутопнянка для Барро мечтают все те, кто повстречается на вашем пути. Все двое ☹. Это, разумеется, Иеша, которая живые предстанет перед вами όχι всего два раза за игру, но будет виртуально преследовать вас при помощи разбросанных страниц дневника и видеозаписей. Кроме нее, вас будет сопровождать некий Эшер, представитель неоднократно упоминавшейся в предыдущих играх серии расы D'ni. Эшер будет встречаться гораздо чаще, комментируя чуть ли не каждый ваш шаг.

Для того, чтобы добыть Скрижаль, вам придется пройти четыре мира, открывая в конце каждого по одной из плит, удерживающих Скрижаль. Кроме того, доступ в эти миры дается не сразу, а по мере исследования еще одного, подземного мира, который является родной D'ni и состоит преимущественно из полутемных коридоров, шахт и лестниц.

По раздобытии Скрижали вам придется выбрать один из вариантов концовки... Но об этом мы поговорим чуть позже.

Обязжды в студеную зимнюю пору я из лесу вышел и слова зашел

Х-холодно! — Я наконец-то выбрался из этих мрачных коридоров и даже, кажется, сделал что-то полезное. Нашел в одной из комнат книжечку, которая перенесла меня в небольшой промежуточный мирок — Диребо, где Эшер, воспользовавшись моим замешательством, прочел мне очередную лекцию. Упоминал каких-то мерзких упырей и при этом подозрительно косился в мою сторону. После лекции отправил меня в мир иной. Нет, «мир иной» как-то плохо звучит... В иной мир. В Тагиру, в обоч.

Мог бы и предупредить, что это снежный мир, я бы хоть оделся во что-нибудь теплое.

Не успел я и пары шагов ступить по этой самой Тагире, как Эшер опять появился и выплеснул на меня очередной поток информации.

Оказывается, монстры, которых я в самом начале принял за глюков, на самом деле называются Барро, а живут они в Барруйске. И чтобы их из этого самого Барруйска вызвать, я должен нарисовать что-нибудь на специальной каменной плите. Если это будет что-то эстетическое и высокохудожественное, то эти твари оценят творчество по достоинству и выполнят любое мое желание. По крайней мере, я так понял Эшера. Сам он этим заниматься не хочет (в смысле, рисовать, а не исполнять мои желания). Скорее всего, рисовать не умет.

Ха, можно подумать, я умею.

Слава Богу, наконец-то этот зануда ушел. Чего бы такого гнусенького нарисовать?

Если бы еще не этот холод...

Какже-то записи.

Страница загадочная

Н асталo время рассказать и о головоломках. Если вы уже играли в Myst-подобные игры, то ничего нового здесь не увидите. Большинство загадок, если не все, логичны, хотя за-

частую логика осмысливается после решения паззла методом «научного тыка». Как всегда, зарисовывайте все обнаруженные схемы, планы и диаграммы, так как они могут понадобиться в самый неожиданный момент.

Я бы не вставлял в статью фрагмент о головоломках вообще, если бы не одно нововведение. В каждом из четырех миров, в которые вы попадете, есть каменная плита. Рисуя на ней некоторые символы, можно заставить местных чудищ выполнять определенные действия. Однако звучит это гораздо лучше, чем реализовано в игре. Во-первых, сим-



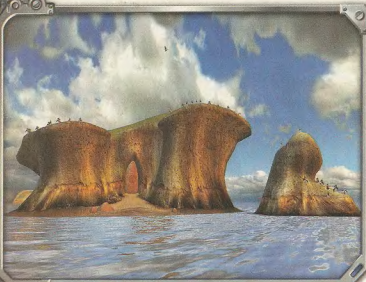
волов довольно-таки мало. На каждый мир — по четыре-пять символов, из которых все, кроме одного, просто открывают новые места для перемещения. Оставшийся знак заставляет Барро выполнять конкретное действие, свое для каждого мира — вызвать дождь, песчаную бурю или, к примеру, поворачивать небо. Во-вторых, распознавание этих символов работает, по меньшей мере, странно. С одной стороны, рисовать нужно очень точно — из-за совсем чуть-чуть скобоченной линии знак может уже и не сработать. С



другой стороны, иногда срабатывает символ, не имеющий ничего общего с задуманным разработчиками, что предоставляет неплохой простор для творчества, — вооружившись фантазией, можно каждый из миров пройти, не отходя дальше десяти метров от точки прибытия.

А там и тут, куда пошлют

Что-то уж слишком корототечным оказалось мое пребывание на Тагире. Какое-то время развлекался тем, что рисовал всякие гадости на каменной плите и оставал ее на земле. Барро появлялись, смотрели на мои каракули, чesали думалку, тихонько матерились по-барриному и исчезали. Впрочем, суровые погодные условия быстро отбили охоту развлекаться подобным способом, пришлось заняться более насущными проблемами. И вот, только наша плита согрелась (оказывается, этих тварей из Барруйса можно заставить устроить пусть не очень глобальное, но по-



тепленьке), как обнаружилось, что делать здесь уже и нечего. Пришлось возвращаться в коридоры. Побродила по коридорам, нащел лифт и Эшера. А вскоре и следующую книгу перемещения. На сей раз занесло меня в Тоделмер. Красивый мир. От здешнего неба у меня аж голова закружилась. Эшер снова возник ниоткуда, посмотрела на мою голову, поцокал языком и сказал, что в этом мире у него тоже голова кружится, поэтому он ее присетивает за уши к воротнику ремешками. Ремешков у меня не было, пришлось идти их искать.



Искал долго. При помощи телескопов. Ремешков не заметил, зато перерисовал на плиту обнаруженный на стене символ. Зря. Потому что монстры учинили непонятное шаманство, от которого голова, вместе с небом, стала кружиться в десять раз быстрее. Эшер появилась, посмотрела на меня и сообщил, что с кружа-

щей головой я похож на радиолокационную станцию, но он все равно от меня не отстанет.

После этой небесной карусели страшно стало давать новые указания Барро. Мало ли что они еще учудят — землетрясение там, или потоп, или эту... как ее... гниену огненную?! Так что рисую вот этот последний значок — и все...

Какже-то записи. Страница навигационная

Первое, что обращает на себя внимание, когда попадаешь в мир игры — управление. По умолчанию выбран, пожалуй, худший вариант — дискретное перемещение с дискретным обзором. То есть мы смотрим в одну точку, а щелчок мышью по краю экрана повернет взгляд в другую фиксированную точку. Думаю, не стоит говорить, насколько это неудобно, поэтому, не задумываясь, лезем в настройки и выбираем один из двух других способов управления: либо классический, названный здесь почему-то «расширенным» — дискретное перемещение с непрерывным обзором, управляемым мышкой, либо совершенно новый для серии Myst — непрерывное перемещение.

Да, мир стал полностью трехмерным, и по нему теперь можно бегать при помощи A/W/S/D, или стрелок, или других клавиш, которые вам по душе. Теперь можно забежать в любой уголок любой локации, осмолить каждый камушек и травинку со всех сторон. Свобода! Свобода!

А посылают часто...

Тоделмер оказался ненамного больше Тагиры. То есть, это по размерам неаномно, а просидел я на нем — ого-го! Хорошо еще, что внимательно прочесывал телескопами местность, развешивая ремешки для головы, а то, наверное, до сих пор сидел бы там и смотрел на небо в поисках созвездия Неубитой Медведицы.

Потом, сами понимаете, пришлось возвращаться в унылые коридоры. К Эшеру я, похоже, уже привык. Он ко мне, вроде бы, тоже. Очки уже не надевает. Правда, появляется почему-то почти всегда спиной ко мне. Наверное, просто машинка перемещения плохо работает.

Хорошо ему, с машинкой-то перемещения. Мог бы мне и помочь, раз ему Скрижалл так нужна. Хотя бы книги с нижних уровней принести — что ему стоит? Да и знаков Барро он, наверное, побольше меня знает. Так нет ведь — явится, поумничает и растворится. Интересно, у него родственников с Тау Кита нет?

Вот и приходится книги самому искать. После прочтения очередной оказалась я на Нолабене. Также весьма симпатичный мирок. Небо с облаками, море с волнами, поляна с травкой, скалы с привинченными к ним пластмассовыми птичками — для пущей реалистичности. Может быть, они вовсе не пластмассовые, а из какой-нибудь другого материала, но пощупать их побояже мне не дали. Зверей, мол, руками не кормить ☺.

Обнаружила еще странное сооружение с окнами по периметру. О нет! На каждом из окон — по знаку... Еще пятнадцать знаков?! Да у меня от ваших знаков лицо уже само на знак похоже. На вопросительный! Не далее, как в предыдущем этапе расшифровала абортгенскую систему счисления, причем, как оказалось, зря, так теперь мне еще пятнадцать символов подсунили?! Почему это я не прав? Не пятнадцать, а тридцать?

Дайте же мне шоттан, я использую этих Барро по назначению!!

Какже-то записи. Страница иллюстрированная

Аа, ходить и смотреть теперь можно в любом направлении (хотя, разумеется, невидимый барьер, ограждающий нас от самоубийственных действий, существует). Но, по-видимому, необходимость разработки целиком трехмерного мира вынудила разработчиков привести в жертву святое Myst'a — графику. То есть графика местами, особенно на открытых пространствах и издали, хороша, но в ней нет того шарма, который присутствовал в предыдущих играх серии. В них мы верили в те миры, куда попадали. Здесь — просто бродим среди красивой, но искусственной графики. Те миры создавал Атрус, эти — программа трехмерного моделирования.

Тем не менее, в игре встречаются по-настоящему красивые моменты, от которых захватывает дух — небо Тоделмера или затмение в Ла-

ки! ане. Но после этого снова возвращаешься в однообразные коридоры, смоделированные на уровне не лучших интерьеров «Иоргованда».

Неживому миру — неживые люди. Разработчики изменили своей традиции вставлять в игру настоящие видеорагменты, и теперь мы созираем размахивающих руками моделей с наклеенными на лицо текстурами живых людей. Но если на людей, по крайней мере, не жалеи полигонов, то на чудовищ Барро... Хотя, с другой стороны, монстры ведь должны быть ужасными ☹.

Вы все еще не были на Танти? Тогда мы идем к вам!

Интересную я вещь открыл. Оказывается, Эшер иногда может быть весьма полезным, если его вдумчиво слушать. Пару раз он даже подсказал, что делать. Сразу видно, сильно по Скрижали соскучился.

Жалко только, что Эшер редко толкует, что делать. Чаще — кто виноват. А виновата, говорит, Йена. Ты, говорит, ей Скрижаль не отдавай. Ты мне отдавай. Разметчался ☺.

До Скрижали этой еще дойти надо. Нолабен-то я с его советами прошел, а вот со следующим миром, который называется Лаки-ан, помучался изрядно.

Зато это, пожалуй, самый красивый мир из всех виденных мною в этом путешествии. Классический тропический остров с прилегающими пальмами, песком и голубыми лагунами. Надо будет, как все закончится, дачу здесь завести.

А один случай здесь вообще поверг меня в полнейшее изумление. Иду я как-то, раздумывая, где же я видел очередной набор значков, как вдруг резко темнеет стало. Смотрю на небо — звезды! Откуда звезды, ведь только что солнце в небе светило? Осматриваю небо и с открытым ртом падаю на песок. Оказывается, солнце полностью скрылось за лунным диском — затмение! Так и лежал на песке, пока Эшер об меня не споткнулся.

Загадок здесь тоже больше, чем в других мирах, да и разгуляться есть где. Так что Лаки-ан единогласно (потому что голосовал один я) получает звание «Выбор туриста». Среди развлечений — экскурсия на подтопленную гладиаторскую арену, сафари с ма-аленькой, нелетающей, но очень гордой и зубастой птичкой, и водное путешествие на вон тот далекий островок... Кстати, надо бы разведать, что на нем.

Какие-то записи. Страница шлоестищая

Теперь относительно других, не рассмотренных еще аспектов игры.

Про звуки и музыку сказать ничего плохого нельзя. Они есть, они не раздражают, они создают атмосферу — а что еще требуется? Музыка играет не всегда, время от времени ненавязчиво напоминающая о себе. К звукам претензий не возникало.

Локализация, выполненная «Буккой», очень даже прилична. В диалогах и дневниках можно без проблем понять, о чем идет речь (насколько это вообще возможно в играх вроде Must; во всяком случае, ощущения плохого перевода не возникает). Диалоги (а точнее — монологи) тоже не забыли перевести, и актеры играют даже вполне сносно, хотя в нескольких случаях синхронизация речи и движений изрядно страдает.

И раз уж статья подходит к концу, пора поговорить о финале игры. Концовок, по традиции, несколько (я насчитал четыре, с натяжкой) и, по традиции, только одна из них правильная. В финале нам дадут побродить по полностью отрецензированной Мист, с которого начиналась самая первая игра серии, и даже посмотреть на Релишан, мир, который мы спасали в третьей части.

Напоследок позволю себе небольшой совет для экономии времени и нервных клеток попавшего в конце игры на остров Мист. Если вам говорят, что выхода оттуда нет — можете верить. Выхода действительно нет. Поэтому побродите, поностальгируйте (если есть, по чему) и загрузите сохраненную игру.

Сутьте восла, сэр!

Наконец-то Скрижаль в моих руках (здесь должен был раздаваться злобный путающий смех, однако редакция отказалась вмонтировать миниатюрный динамик в журнал. — Прим. авт.)! Я объявляю себя, не помню, как меня зовут, Власте-

лином Скрижали! Теперь я заставляю этих Барро поплясать! Я им отомщу — и за кашель из-за устроенного ими ливня на Нолабене, и за песчаную бурю на Лаки-ане, от которой все до сих пор чешется, и за кружащееся небо Тоделмера, от которого голова временами нет-нет, да и повернется вокруг своей оси...



Так я думал, когда достал-таки эту чертову Скрижаль. Оказалось, что использовать ее в эгоистических целях мне не удастся, и пришлось выбрать другой вариант. Зато теперь, сижу на Релишане, наблюдаю селестичивую сцену встречи Атруса с Йешей. Надо бы хоть одним глазком взглянуть на местную природу... Да, впечатляет. Похоже на иллюстрацию «Виды рельефа» в атласе для шестого класса...

Какие-то записи. Страница заключительная

Трезво оценивая игру, можно смело ставить ей твердую четверку. Да, она хуже предшествующих игр серии, но ведь те были на голову выше конкурентов из той же весовой категории. Поэтому то, что является катастрофой для игры, гордо носящей имя Must, вполне нормально для любой другой мистической-пизмоидальной адвенчуры.



Все же, следует констатировать, что финальный пинок... то есть, кивок разработчикам не удался. Что ж, будем надеяться, что изюминку, потерянную «Мистом», подберет кто-то другой...

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

Мальгримия

Разработчик: «Класс А»
 Издатель в России: «Новый Диск»
 Издатель на Украине: «Вектор-Bega»
 Жанр: пошаговая стратегия
 Системные требования:
 ✓ минимальные: P 3-600 МГц, 256 Мб ОЗУ,
 32 Мб видео;
 ✓ рекомендуемые: P 4-1200 МГц, 512 Мб
 ОЗУ, 128 Мб видео

Маленькая Страна. Проточа

Эта история началась очень давно. Если привязываться к определенной дате, то надо назвать 1990-й. В этот славный год на заре игростроения появилась одна замечательная игра. Заложила она, как бы это правильнее сказать, фундамент целого поджанра, который обрел по всему миру тысячи поклонников и фанатов. Это «ласточка» неброско называлась *King's Bounty*, а создал ее Йон ван Канехем, отец-вдохновитель проектов *Might and Magic*, основатель компании *New World Computing*. Говорить отдельно об этом человеке и об этой компании — лишнее.

Вернемся мысленно в те годы. Первая часть «Героев» появится в далеком будущем (точнее, в 95 году), но в 1993-м армия фанатов дождалась непосредственного продолжения, *King's Bounty 2*. Как ни странно, Йон ван Канехем не имел к этой игре никакого отношения. KB 2 создана харьковским программистом **Сергеем Прокофьевым**, это ничто иное, как любительское продолжение. В то время такие понятия, как «авторские права», «игра по лицензии» соблюдались вовсе не так строго, как сейчас. Сергей делал игру для себя, а то, что KB 2 разошлась по всему постсоветскому пространству буквально за несколько дней, оказалось для него большой неожиданностью. Единственным человеком, помогавшим харьковскому программисту, был Андрей Сало, первый игрок и бета-тестер по совместительству. Успех *King's Bounty 2* объяснить нетрудно. В первую очередь проект имел перед западными конкурентами огромное преимущество — он был на русском языке, что сделало KB 2 понятной и доступной практически каждому нашему гражданину, имевшему доступ к компьютеру. Огромный потенциал, заложенный в игру, и ряд инновационных идей заставляли часами просиживать перед мониторами и возвращаться к игре снова и снова. Даже сейчас на многочисленных сборниках старых хитов, т.е. в «золотых коллекциях» проект Сергея Прокофьева стоит в первых рядах.

Уровень технологии 1993 года оставляла желать лучшего. Реализовать все идеи в KB 2 было практически невозможно. Поэтому Сергей принялся за разработку третьей части саги, рабочее название которой, естественно, *King's Bounty 3*. Но обсе-

ятельства сложились так, что третья часть так и не увидела свет. Возникшие финансовые проблемы, отсутствие времени сыграли решающую роль. Проект был остановлен.

Но история на этом не закончилась. Несколько лет назад Прокофьев основал и возглавил студию разработчиков **«Класс А»**. В недрах компании закипела работа над новой пошаговой стратегией, рабочее название которой *King's Bounty 4*. Однако рабочее название — на то оно и рабочее, чтобы его впоследствии заменили на другое. Итак, проект сменил имя на более атмосферное **«Мальгримия»**. В России данный проект появится как **«Герои Мальгримия»**.

Маленькая Страна.
Воскресшие традиции

Традиционно игра данного жанра должна включать в себя три основные составляющие: глобальную карту, тактические бои и развитие замков. Если один из компонентов отсутствует, то проект позиционируется как представитель другого жанра. «Мальгримия» от традиции не отказывается, в ней присутствует все, что должно быть.

Стратегическая карта, без сомнения, вобрала в себя лучшие находки жанра, когда-либо придуманные и внедренные. Лесные чащи сменяются живописными полянами, те — горными массивами с заснеженными долинами, в свою очередь переходящими в пустыни. Нашему взору предстают реки и озера. Среди природных ландшафтов разбросаны города, замки, различные обелиски, руины и т.д. Как положено, имеются шахты и рудники, множественные тайники, раскиданные ресурсы, сундуки и артефакты — под надзором многочисленных отрядов разбойников, нечисти, жаждущих поживиться за чужой счет.

На стратегической карте все настолько привычно, традиционно, что игра освоивается уже с первых шагов. Хочется побегать по просторам, собрать все раскиданные и посетить все окружающие сооружения, сравняться с бандитами. Ощущение — как у ребенка, который впервые начинает ходить. Хочется просто разорваться на части, чтобы посетить большее количество мест, хочется наделить своего героя бесконечным ходом, чтобы он за один цикл исследовал всю карту. Но, увы, герои име-



ют запас хода, и приходится тщательно планировать свои передвижения.

Путешествуя, не раз сталкиваясь с разного рода неприятностями. Мудрость и юмор встречаются нам постоянно, наполняя игру необычным шармом. Каждый артефакт, любая железка помимо истории несет в себе нечто большее — крупицу истины и мудрости, дельный совет, применение которому можно найти и в реальной жизни.

Традиционно выполнены тактические бои. Пошаговая система: сначала ходит один игрок, а когда все его юниты сделают ход, право управлять своей армией переходит второму игроку. В сражении участвует сам герой, что делает тактическое сражение похожим на бои в четвертых «Героях». Есть два типа отрядов: главные силы и поддержка. К первым принадлежат войска ближнего и дальнего боя, различные копьеносцы, меченосцы, кавалеристы, лучники, арбалетчики. Типов войск очень много, и у каждого свои особенности ведения боя. Например, кавалеристы помимо значительного запаса хода сами по себе нехилые воины, и удобно их использовать при заходах в тыл врага, а копьеносцы, хоть и имеют слабый запас здоровья, но благодаря колю могут наносить удары без получения «сдачи» и т.п. Отряды поддержки — колдун, кузнец и священник. Умение совместить все составляющие — силу оружия, могущество магии, хитрость отработанной тактики — позволит стать вам если не непобедимым вонтемом, то, как минимум, серьезным противником.

За участия в сражениях солдаты получают опыт, что улучшает их характеристики. К примеру, заклинания мага будут действовать на несколько ходов больше, а солдаты будут наносить не один, а несколько ударов по противнику. Все это приносит в игру значительный элемент разнообразия и тактику предоставляются огромные возможности для выбора и свободы действий.

Самое, пожалуй, инновационное пришлось на экономическую часть. В «Мальгрии» она на высоте. Если вспомнить данную составляющую в *HoMM 3*, то можно с уверенностью сказать, что ее практически не было. В *HoMM 4* не доведенная до ума экономика серьезно испортила игру. Как же удалось сделать экономическую систему «Мальгрии» одновременно «крепкой», сбалансированной и интересной?

Наш герой выступает как феодал. В его власти закладывать города и замки. Построенный им поселок будет медленно и уверенно расти, переходя на новые уровни под чутким руководством. Только что заложенный город — ничто иное, как бедная деревенька с малым доходом и небольшим населением. Впоследствии, задавая стратегию развития, снабжая ресурсами, указывая старосте, что и как строить, игрок переводит поселение на новый уровень, потом еще на один и т.д. Для перехода на новый уровень необходимо определенное количество населения и постройка ключевого здания (например, для мага главными зданиями будут «Дом Колдуна», «Школа Магов» и т.д.).

Существующее поселение можно обложить данью в казну государства и потребовать отчисления определенного процента молодых парней на военную службу.

Сами города развиваются по трем схемам: магический, ученый и мануфактурный. Герой, нанятый в магическом замке, сможет заложить только магическое поселение и т.д. Каждому городу соответствуют свои уникальные здания и постройки. Однако никто не мешает вам смешивать линии развития: будучи колдуном, захватить мануфактурный город или нанять в тавернах, расположенных на карте, «не магических» героев и внести в свою линию развития элементы другой. Достигается это путем изыятия из библиотек свитков со знанием и перемещения в другой город.

Честно сказать, вообще все кажется довольно запутанным, но кто сказал, что мы ищем легкие пути? Разобравшись во всех премудростях, игрок получит практически неограниченные возможности, различные вариации развития, состав армии. А последнее очень важно в боях. Нужно учесть, что «односторонняя» армия в любом случае будет иметь и сильные, и слабые стороны. А внедрив новые технологии, можно выработать уникальную тактику и сделать армию непобедимой... до той поры,

пока она не повстречает такую же «непобедимую». Играть можно как с компьютером, так и с человеком. И пусть AI не прост, действует логично и обдуманно, но одно дело



играть с ним, другое дело — с человеком. Вот где можно душе разгуляться!

Тренировка войска идет уже не в городе, а в «привязанном» к нему расположенном неподалеку замке. К примеру, если соорудить в городе «усадьбу охотника», в замке появится возможность постройки тренировочной площадки для лучников и т.д. Соответствующее сооружение в городе позволяет тренировать в крепости новых солдат. С первых минут игры наш форпост — это обнесенная частоколом площадка. Затем, с ростом поселения, оно «обрастает» каменными стенами, зданиями и т.д.



Из каждого поселения рекрутируются крестьяне, которые могут пройти обучения в замке. Для превращения крестьянина в настоящего ратника приходится щедро спонсировать процесс из городской казны. Впоследствии, участвуя в битвах, отряды набирают опыт, что, как же говорилось, дает им существенные преимущества.

Воинов можно вооружить различным оружием — к примеру, пехоте, закаленной во многих боях, выдать более совершенные и смертоносные мечи и т.д.

Что имеем в итоге? Интересную, доведенную до совершенства, удачно вписанную, гибкую систему экономического развития, дающую игроющему множество возможностей, как тактических, так и стратегических.

Маленькая страна. Горы Мальгрии

Где-где, а в играх данного жанра герои являются главным звеном. Они соединяют человека, сидящего перед монитором, и предложенный ему на покорение мир. Протеже — это отражение игрока, так что внимания он требует соответствующего.



Хитрить, изменять предназначение героев разработчики не решились, да и не нужно. Лишь совершенствовать. Герой в «Мальгрии» — это полководец, ведущий за собой солдат и принимающий активное участие в битвах. Естественно, при умелой «прокачке» герой является мощным оружием.

Этот образ нам знаком, особенно по третьей части серии HoMM. Очень похожая кукла, которую можно обещать различным железом и снабдить достаточным количеством



в том слотов под артефакты. Есть также слоты для спецспособностей, так называемых специализаций. Если вы играли в «Героев», то вы легко можете их себе представить. Это привычные навыки магии, защиты и атаки. Различие лишь в функ-

циональности специализаций: их гораздо больше, и они предоставляют игроющему гораздо больше свободы в игре. К примеру, обучив своего протеже навыку «разведка», можно приказывать автоматически, без вашего активного участия исследовать территорию. Или, к примеру, дав герою соответствующие образования, можно сделать воеводу, который будет развешивать по деревням/замкам и тренировать войска. Вам только и останется, что зачислить исследованную местность или забрать обученные войска.

Помимо солдат, мы таскаем за собой обоз с ресурсами и юниты поддержки. К последним относятся колдун, священник, кузнец. Волшебники, как вы догадались, творят заклинания, кузнец на поле боя сооружает баллисты и катапульты, тем самым увеличивая мощь вашей армии на глазах у противника, а священник поднимает моральный дух ваших солдат, давая им шанс не дрогнуть перед превосходящим вражиной, а при случае может и кадилом промеш глаз. Именно эти юниты вносят в игру довольно широкий диапазон тактических решений, придавая игре «особый» вкус.

В зависимости от направления (воин, маг, ученый) появляются соответствующие возможности. Ученый получает возможность использовать на поле боя закисры, маг — заклинания, а боец и так может надавать всем по рогам. Можно привить вашему герою способности другого направления, т.е. обучить бойца магией и, при получении должной специализации, умение пользоваться микстурами — что опять-таки добавляет в игру интереса и разнообразия.

Маленькая страна. Пчелы и доготы

Не была бы так вкусна бочка меду, если бы не было в ней ложки дегтя. А она есть, и в основном это — графика, музыка и сюжет.

Графика на уровне 2002 года. Если при 1024×768 смотрится все довольно мило, то при использовании зума или понижении настроек милая картинка распадается на квадратики. Любителям F.E.A.R. а просьба не смотреть. Если вы считаете, что главное в игре — вовсе не графика, то вполне сойдет, главную задачу она выполняет — полностью доносит до нас действие, происходящее на экране.

Второй существенной недоработкой является сюжет, т.е. его совсем нет. Все, что нам досталось в этом плане, это обычное задание для одиночной карты: могущественные артефакты, разбросанные по миру, необходимо собрать, склеить и сокрушить великого некроманта. Смешно. Но данный недостаток с лихвой компенсируется играбельностью и временем прохождения одной карты. Не успел я одолеть главную сюжетную карту и еще один сценарий, как разработчики подкинули еще парочку. «Веселье» они мало, и скатать их смогут даже обладатели самых «худых» линий связи.

Пара неслетных слов о музыке. На глобальной карте ее просто нет. Во время боев есть, и даже неплохая, а так — пусто. Приходится запускать Winamp, иначе фоном будет стук копыт в тишине.

Количество багов удивительно быстро уменьшается. Разработчики, заботясь о нас, выложили маленькие по объему заплатки на официальном сайте. Кстати, советуем посетить, настолько интересных сайтов не так уж много. Ссылка — <http://www.malgria.kh.ua/?p=news>.

Но, так или иначе, минусы есть, хотя они компенсируются затягивающим геймплеем. Проект, без сомнения, сыроват. А разработчики тут же анонсировали продолжение «Герои Мальгрии: Наместник Некромантов», где обещают залатать проехи в музыке и сюжете.

Маленькая страна. Чудесна!

Поклонникам данного жанра пройти мимо игры — просто чудовищно. Проект заслуживает пристального внимания и изучения. Готов спорить, что установившие «Мальгрию» ой как не скоро поместят данную игру в корзину.

Удачи вам!

Разработчик: Surreal Software

Издатель: Midway Games

Издатель в России: «Новый Диск»

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 128 Мб

ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512

Мб ОЗУ, 64 Мб видео

ТОРК

Торк. Торкнуло меня что-то не по-детски. Ну подумать только, из тюрьмы сбегал, личного психологика послал, ментов завалил столько, что на десять Уинд Набитых Фонарей хватит. Монстров, опыты такие, что Му-Му зарезервировал, в смысле, усыпил. И что меня на спорт пробило, не понятно, нет, чтобы, как Чапай, реку форсировать, решил на моторке прокатиться, с ветерком. Прокатился. От призыва и до вертолета. А с вертолетом, имея в руках только привычный топор, спорить сложно. Вот уж канализация, в смысле, цивилизационная, наизобретали всякого. А раньше как хорошо было, выйдешь в чисто поле с топором, и «мочи» кого попола, так не то что враги разбегались, друзья с помя брани умятывали. Дабы не.

А теперь, инфлюэнция эта, в смысле инфляция. Ну, в общем, желавие бабок заколотить (а пята бабушек — это уже рубль), спать спокойно не даст. Только из зоны отключася, а уже опять автомат в затылок тычет, типа, вас из дас Торк, тебя мы и ждем. Приплыли, в общем, тапочки к обрыву. И душа моя добрая подсказывает: это не конец, это аддон. А вы знаете правила аддонов? Нет? Посмотрите мегагидрологию «Крик». Там, правда, о третьей части говорили, но некоторые правила и на аддоны распространяются:

- а) придется вспомнить то, что уже считается историей;
 - б) белое, действительно, может оказаться белым;
 - в) старые враги останутся, но появятся новые;
 - г) главный герой не человек, просто так его не убить, лучше всего сжечь или расчленил;
 - д) «Мирамас студио» снимает отличные фильмы.
- Впрочем, о пункте «д» забудьте, а то Джей и Молчаливый Боб потребуют гонорары.

Приказано выжить

Транный гибрид хоррора и «мясного» экшена, под названием **The Suffering**, не оставил равнодушными любителей обоих жанров. Несмотря на нарекания гурманов, сетовавших на аркадную боевку, разрушающую мрачную, пугающую атмосферу, созданную сценаристами Surreal Software, история беженного заключенного Торка кровавой вязью вписалась в монолог житей последних лет. Неприкрытая жестокость, оригинальные монстры, прямо-таки вливающие поток свежего воздуха в застоявшееся болото виртуальных врагов, яркие видения и голоса, всплывающие в мозгу главного героя, — весь этот яростный коктейль просто не давал возможности обзавест игрой посредственной однодневкой. А промах... Они есть у всех и всегда будут, ибо нет предела совершенству.

Продолжения ждали с нетерпением. Никто не верил, что разработчик удачи еще раз проблематизировать на тонкой грани между продуманным, вызывающим сюжетным «ужасником» и аркадным экшеном.

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Александр GLUKK

THE SUFFERING TIES THAT BIND

Маятник должен был качнуться в одну или другую сторону. И каждый надеялся, что разработчики выберут именно ту крайность, которая ему ближе. И вот, свершилось...

Убей или умри. Эти слова преследуют меня днем и ночью. Они боются о стенки черепа отзвуком миллиардов различных голосов, среди которых я явно выделяю знакомые интонации тех, кто остался лежать грудой кровавых осметков в месте, которое я когда-то считал своим домом. Убей или умри. Мне нельзя умирать. Я должен жить и сражаться, ибо только так я могу дожить до финала. Финала чего? Моей жизни, в которой нет ничего, кроме беспорядочной стрельбы, крови и... Да. Страдания. Для чего я иду вперед? Только ли для того, чтобы в очередной раз накормить зверя, сидящего внутри меня, кровью и плотью тех, кому не повеселилось оказаться на моем пути? Или в конце этого кровавого кошмара мне откроется истина? Раньше я верил в это. Раньше пытался поступать так, как считал правильным. Но сейчас все изменилось. Поступать только прерывистое дыхание, кровотокающие раны и постоянная нехватка патронов. Патроны. Это то, что нужно для выживания. Для того, чтобы не превратиться в жертву. Их и так хватает на моем пути. Я должен. Нет, обязан, дойти до черты, уготованной мне судьбой. Я должен добраться до этой грани, а значит, надо убивать. Всех. Без разбору. Убей или умри, твердит грубой, прокуренный голос. Я выбрал убийство.

Что Doc'тор пропал

Влюбный зеленый орк, примостившийся за мой левый плечом, утверждает, что последний оригинальный сюжет был продемонстрирован публике в 1934 году, когда Отелло насмерть задушил свою Ледезмонду, а потом убежал по всему зрительному залу от полиции. Публика была в восторге. Или это было в другой реальности? Какая разница.

Сидящий на правом плече эльф бубнит, что срочно нужно поведать о душевных терзаниях героя, неразделенной любви и любви к большим пушкам (см. труды Зигмунда Фрейда).

Хорошо, что я не сумасшедший, и не верю в эльфов и орков, несмотря на то, что они уже оттоптали мои плечи. Мой доктор говорил, что слишком яркая фантазия порождает агрессию и мешает прогрессу.

Шокотерапия, вот как это называется. Вы думаете, что сбегав из тюрьмы, я избавился от своего навязчивого психиатра? Так чтобы вы не сомневались, в Балтиморе вакансия психиатра уже занята. Вы, вообще, помните мои прошлые приключения? Ну, типа, кто во всем виноват, и кого убивать?

Так вот, виноват во всем злоключений подоконник Блэкмор. А кого убивать, это был голос эльфа и орка подкалует. Один кричит, спасай всех — спасешь себя, второй утверждает — бей своих, чтобы чужие боялись.



А если вам кто скажет, что нельзя придерживаться золотой середины — смело плюньте ему утюгом в глаз. Вполне даже можно. Проверено лучшими Торками. И путь к финальной битве со злодейским негодием вы не обезвредите *катаклизмом*, так это и без злостных приемов завалить можно. Итак, зло, добро или было кого хочу (и когда ласты чешутся) — выбор перед вами.

Ну, что? Дождались?

Да, действительно дождались. Дождались продолжения одной из самых жестких и захватывающих игр последнего времени. Чего мы ждем от продолжения хорошей игры? Да того же, что было в оригинале, только больше, лучше, интереснее.

The Suffering: Ties That Bind именно это нам и предоставляет. Все тонко, но в квадрате. В кубе. Причем, действительно все. Монстры стали еще злее, крови из них льется еще больше, а видения Торка стали еще более навязчивыми и реалистичными. Играть в наущниках практически невозможно! Руки сами тянутся вверх, чтобы содрать их и хотя бы на секунду вырваться из окружающего кошмара. Помните, мы говорили о сильно мешавших друг другу мрачной, давящей атмосфере хоррора и геймплее аркадной боевки. Так вот, парням из Suteal Software удалось привести их к общему знаменателю. Как? Сделать эту самую аркадную боевку еще более динамичной, насыщенной, заставляющей как глоток воздуха ловить каждую передышку между бесконечной стрельбой. Патронов не хватает. Уровень здоровья вечно колышется где-то в районе нуля. Крики. Вой. Грохот пу-

Безумие Торка охватывает тебя целиком, превращая в непредсказуемую машину, которая сама не может сказать, что она сделает в следующий момент. Время от времени в воспаленном мозгу испытывать слона из второго «Постаала»: «Игры несут зло! Они сводят нас с ума!» В эти минуты ты готов согласиться с ними, без тени сарказма, но нет времени, ведь за следующим поворотом тебя ждет новая порция смерти, от которой нужно улизнуть только для того, чтобы вылезти в еще большую неприятность.

Притягательность игры просто необъяснима. Ведь нельзя сказать, что в жизни нам не хватает острых ощущений. Скользящая по порогам быдларки, расканивающаяся над бездной веревка, боксерская груша, лыжи и сноуборд — все это знакомо нам не понаслышке, и все-таки безумный мир, созданный Suteal Software, заставляет забыть обо всем и с упоением отдаваться вакханалии смерти. Путь ненадолго, но от всей души.

Это арт

Если вы не играли в оригинальный The Suffering, вам, возможно, не понять нашего восторга, вызванного бестарием. Мы не знаем, что курили сценаристы, не помним, что пили аниматоры, но сами хотим порцию того, на чем висели скелетики и моделиеры. Монстры в игре ну просто загляденье. Что, вы считаете, что собакомотанты в «Сайлент Хиле» верх оригинальности? Простите, но на дворе уже двадцатый первый век, и бал в нем правит именно The Suffering со своими невиданными монстрами (помните, какой конец они испытывали, тем и страшны). Фанаты прошлой части могут радоваться, противников прибавилось, и они не потеряли оригинальности! Чего стоят только библиотекари-шахтеры, на которых не то, что гранаты не жаеко, а и двух может не хватить!

В принципе, именно оригинальные монстры являются одной из самых запоминающихся изюминок игры. Вряд ли, проснувшись среди ночи, вы вспомните имя очередного убитого во сне злодея, но вид сабле-рукого попутчика и холодные губы собаки-барабак запомнятся вам надолго. Пусть история происхождения Торка все абсолютно не *торкает*, в смысле это не очень важно, важно, что враги вызывают непреодолимое желание заняться геноцидом в галактических масштабах.

Хоррор? Нет. Шутер? Не только. Хм, помните F.E.A.R.? Так вот, The Suffering страшнее и динамичнее него. Пусть эстетствующие пуритане назовут игру «тупым мясом», пусть сколько угодно обвиняют разработчиков в самоповторении, мы не пойдём их путем.

Да, конечно «босс-вертолет» в шутерах моветом похуже амнезийного героя в RPG, но мы простим разработчикам этот шпам, как простим и занудное катание на машинках. Машинки, они бля-бля, а наш герой — хрип-хрюс. В смысле, часто превращается в полное жЫотное, ибо некоторых монстров виче не убить. Ну и ладно, мы, зеленые, голосуем за животных, тем более, когда они, в зависимости от выбранного пути, получают апгрейды.

Торк... Случаем не родственник Торкемады? Не в курсе? Жаль. Расчленил еретики они не хуже. Впрочем, не будем о кровавом, нас ведь дети аистают.

Ничего о грустном

Глоуки... Неназванный спутник практически каждой компьютерной игры. Маленькие пронырливые тремляны, всеми силами старающиеся испортить нам удовольствие. К сожалению, они монстры просидели и в нашу игру. Буквально в самом начале игры из-за сбоя скриптов дружелюбный NPC долгое время напротр отказывался открыть единственную дверь, ведущую к выходу с уровня. Постоянные перезагрузки и тщетные попытки подтолкнуть упрямца в нужном направлении стоили нам большого количества нервных клеток. По той же причине не всегда удавалось донести то или иного человека до нужного места и тем самым заработать столь необходимые очки «светлой стороны Силы». Что поделять, негодяям в этом мире житься намного проще, чем честным благородным героям. Наверняка эти досадные баги будут исправлены первым же патчем, но если вы, подобно нам, являетесь обладателем версии 1.0, готовьтесь к неприятным сюрпризам. Но если вы доиграли до этого места, то уже наверняка поняли, что игра стоит того, что бы перетерпеть эти досадные неудобства.

У тех, кто играл в оригинальную игру, может вызвать ностальгию общий дизайн ада. Вырвавшись из тюрьмы и пробывав по окрестностям, мы под конец снова возвращаемся в «родные стены»,



леметных очередей. Все это ввергает, втаскивает вас в бешеный круговорот виртуального мира, заставляя забыть о сне, пустом же-лудке и изголодавшемся по человеческому общению супруге. Давно такого не было. Давно мы не чувствовали себя юными восторженными геймерами, впервые открывшими для себя закрашенный мир. Вырвавшись из одной кровавой мясорубки и собирая желаемые де-вайсы, мы с сумасшедшей радостью бросаемся навстречу новым противникам, одновременно притворяясь для себя очередную страничку безумной истории Торка и его многострадальной семьи. Линии поведения, приводящие к одной из трех возможных концовок, стали еще более ярко выраженными. Хочешь быть добрым — спасай многочисленных выживших и таскай их за собой, прикрывая грудью, защищая до последнего патрона. Хочешь славы безумного маньяка — два-три патрона в голову каждого встречного обеспечат тебе сомнительное удовольствие насладиться размазанным по стене внутренностями жертвы. Казалось бы, выбор прост, но нет! Просто рука не поднимается выстрелить в спину врагу, который только что защищал тебя, воору-женному одним лишь обрезком водопроводной трубы, от наседающих со всех сторон монстров. Но в то же время ствол сам направляется в голову сущего наркомана и воспаленный мозг отказывается воспринимать ласковый женский голос, отчаянно убеждающий тебя в том, что перед тобой просто несчастный, запутавшийся человек...

дабы узнать, чем закончилось вспыхнувшее в начале наших приключений восстание заключенных и снова пройтись огнем и мечом по знакомым камерам и коридорам. Даже язык не поворачивается называть это недостатком. Что плохого в том, что разработчики снова использовали свою собственную фишку? Но, все-таки, нет-нет, да шевельнется в душе червячок недовольства. Ведь всегда хочется чего-то новенького, ранее не виданного. Но это так, брозжание фанатов, отчаянно желающих, что бы любимая игра была совершенством без единого намёка на изъян.

Немного о разном

Если вы фанат ультрамодной **графики**, то спешим вас расстроить, ее в игре нет. Картинка смотрится неплохо, но не более того. Видели оригинальный The Suffering, значит видели и сиквел ©. Только не спешите швырять в нас вилками, да, с графической точки зрения игра откровенный середнячок, но разве это плохо?

Совсем нет, особенно если учесть **оценку**, кстати, учтите что «Новый Диск» выпустил английскую версию игры, не успев испортить ее нашим «кухонным» переводом. Ах, у вас проблемы с нашей мовой? Сходите по этой ссылке — <http://zoneofgames.ru/ruslist/russ.htm> и скачайте русЕрЕкатор. Хм, и чего мы облегчаем работу ленивым издателям? Наверное, потому, что игра стоит того, чтобы провести за ней вечерок-другой, а значит, и русик закатать не жалко.

Насчет вечерка-другого — это не преувеличение, в игре, если не ошибемся, восемнадцать уровней, и на средней сложности она элементарно проходится, максимум, за восемь часов. Увы, но интересные лазалы, над которыми нужно было поломать голову, в сиквеле практически исчезли. А жаль. Нет, конечно, динамичность игры только возросла, но что-то пропало.

Сюжет, хм, все довольно интересно, но развязка откровенно подкачала. Нет, мы тоже любим Чака Поланека, но не настолько, чтобы копипастить идею, впрочем, об этом тес... никому... Скажи спойлерам: «Нет!»

Снова ТОРК

В нашей жизни нет четкого деления на зло и добро. Нет деления на человека и зверя, ибо зверь спит в каждом из нас. Пусть психоаналитики, за это баксов в час, втирают вам, что зверя нужно держать на коротком поводке, знайте, это не правда. Зверь, он животное. А любое животное любит играть и резвиться. Попробуйте привязать любимую собаку к спинке кровати, скажем, на неделю. Неделя еще не пройдет, а она уже нагадит вам в постель. Так и Зверь, если иногда не давать ему свободу, может загадить вам всю душу. А потом, смотришь, был хороший человек, а стал законченным подонком.

Не знаем, кому как, а нам отыгрывать роль злобного маньяка в The Suffering было не просто. Почему? Ведь в невообразимом множестве виртуальных миров мы, не колеблясь, отправляли на тот свет не только кровожадных монстров, но и вполне себе мирных жителей. А здесь приходилось всякий раз делать над собой усилие, чтобы убийством очередного невинного заработать необходимое для просмотра «злой» концовки очко «темной стороны Силы». Ну, ладно, не всякий раз, но очень часто. Почему? Наверное, потому, что в «Сафферинге», как нигде, чувствуешь свою беззащитность и уязвимость и всегда рад любой помощи. И еще потому, что Торк — не профессиональный спаситель мира, а обычный человек с большой личной трагедией. Изначально он не добрый герой в сверкающих доспехах и не Злой Гений или Властелин. Он — грустная и смертоносная кукла в ваших руках, и будет именно таким, каким вы его сделаете. И всякий раз, когда вы дадите волю своим самым низким инстинктам, окровавленные трупы жены и детей Торка будут укоризненно смотреть на вас пустыми глазами. Дав нам свободу выбора, разработчики тем самым дали нам возможность заглянуть внутрь себя. И пусть это всего лишь игра, а несчастная семья Торка — не более чем набор полигонов. Все равно каждый раз, когда приходилось стрелять в невинного, мы ощущали укол совести. А ведь если игра вызывает такие неподдельные эмоции, значит, разработчики достигли своей цели и на нашем рынке появился еще один проект, который не должен пройти мимо ценителей жанра.

Вывод

Сиквел, как правило, уступает оригиналу. Увы, но «Сафферинг» не исключение. Сложно сказать, чего не хватало разработчикам. Может быть, новых, оригинальных локаций? Может быть, более оригинального и непредсказуемого сюжета? Не знаем, но о потраченных на игру часах и деньгах абсолютно не жалеем. Хотя... Что там могли пахнуть на три



диска, не очень ясно, тем более что проинсталленная игра занимает всего 1.72 гига. Вот она жадность, да?

В любом случае, если вы пропер The Suffering, то в сиквел играть, несомненно, стоит. Если не пропер, или не играли... Все равно попробуйте. Только не ставьте сразу максимальный уровень сложности, это напрягает.

Злой, добрый, какая разница? Важно у кого ружье, и кто умеет выпускать на свободу своего зверя. Вы — Торк. Вы умеете.

Собственно, кажется, мы все сказали. Игра явно не первого шпелона, но, пока на рынке наблюдается затишье, вполне может скрасить пару вечеров и подарить пару бессон-



ных ночей. Кертису, после «Сафферинга» даже лыжи сниться перестали. Точнее, теперь ему снятся исключительно монстры на сноубордах ☺.

Только не пытайтесь сравнивать игру с «Сайлентом», иначе разочаруетесь. «Сафферинг» — это больше мясо, со вкусовыми добавками хоррора.

Jason BECK

RAT HUNTER

Разработчик: Secret Sign
Издатель: GFI/«Руссобит-М»
Жанр: FPSСистемные требования:
✓ минимальные: P 3/Athlon 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 2 Гб на винчестере;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 2 Гб на винчестере

Честно говоря, я заподозрил неладное еще при установке. Лицензионная игрушка, а номера дисков перепутали — первый прикинулся вторым и наоборот. Пока она устанавливалась, я мельком просматривал рекламу на обороте: «Аморальное уничтожение врагов давно не было столь приятным... Руки в КРОВИЩЕ по локоток, она капает с пальцев, стекает с дула... Будет МЯСО, будет КРОВИЩА и горы трупов...» Ладно, с пширком они лажанулись, с кем не бывает. Надеюсь, сама игра окажется получше.

Установка закончена, запускаю ярлык... **Rat Hunter** бодро отреагировала о том, что что-то там у него не в порядке и он на всякий случай отпишет в лог-файл. А ты иди поиграй во что-нибудь другое. Вытащив диск из сидюка, я отправился по друзьям — должен же это чудо где-то пойти?

Первый запуск

Начинается игра с безобразного по исполнению ролика, из которого мы узнаем, что играем роль падкого до денег шинка-журналиста. Отлично, в роль можно не вникать, а с меня родимого и списана ☺, но вот то, как все это реализовано... Когда мой друг, у которого игра и проходила, увидел лицо нашего героя крупным планом, то в ужасе сполз под стол и отказался вылезать оттуда, пока не пройдет ролик. Чтобы читатели МИКА оказались более подготовленными к этому зрелищу, я поясню: на квадратную модель, которую разработчики, забывшись, посчитали за голову, наложена текстура лица с очками!!!! Я снеговиком видел более удачно спеленных. И с более рельефными лицами.

Одно хорошо — ролик готовит игрока к будущим испытаниям. Во время брифинга шекто, корчащий из себя крутого умудренного жизнью воюк, отослал меня наводить порядок в подвалах. Пока загружалась игра, мы с другом гадали, на что же будет похожа эта «самая кровавая игра всех времен и народов». На нее ведь даже наделили ограничение по возрасту «не меньше 18 лет». Типа, очень страшная.

И вот — начальная локация. Первое впечатление — средненько: После ролика я, честно говоря, ожидал худшего. Пистолет с бесконечными патронами, какие-то жуки носятся по подвалам — боевое крещение началось. Бегая по уровню и вяло отстреливаясь от ботов, я наконец-то понял, как важна дизайнерская работа в играх. Потому что все коридоры, все помещения в **Rat Hunter** е похожи друг на друга, как левый и правый **shift**, — только размещение отличается. Я специально возвращался и проверял, не сделал ли я круг, — а то при выходе из очередного клонированного коридора возникало щемящее чувство дежа вю. Где-то я это уже видел... или пробегал...

Как я уже говорил, в качестве первых противников выступают паучи. Я, конечно, слышал, что гении среди наукообразных — большая редкость, но не думал, что они все слепые клинические идиоты с нарушением опорно-двигательного аппарата... Начнем с того, что прыгают они по-особенному: резко взлетают вверх и медленно плывут по воздуху в сторону игрока. Если сделать пару шагов назад, то они, тужась, корректируют траекторию полета и двигаются дальше. Особо упорные особи пролетают по несколько метров, прежде чем вспомнят про необходимость приземления. Когда вы от них убегаете, ради Бога, не залазьте на щипки и вообще держитесь подальше от всяких возвышенностей: паучки теряют вас из виду и жутко комплексуют по этому поводу. Когда я пристрелил парочку этих бедолаг и подошел поближе, чтобы рассмотреть обещанную **КРОВИЩУ**, то долго и нудно искал хоть что-то похожее. Наконец наблюдающий за моими мучениями друг обратил внимание на небольшие зеленые пятнышки на полу. Ага, так вот ты какая, **КРОВИЩА!**

Чем дальше я проходил, тем меньше мне хотелось продолжать игру. Сюжет, казалось, прилеплен уже после выхода игры «на золото» — все как-то стихийно, не связано. К тому же вся информация подается в текстовом виде — тот кошмарный ролик, что показан в начале, это единственное видео в игре. Впрочем, никто и не ожидал от шутера хорошего сюжета, так ведь? Я вот, к примеру, ожидал атмосферы. Однако, дойдя до конца уровня и увидев три спертые из «Варкрафта» стрелочки, обозначающие конец уровня, я понял, что хорошего меня ждет мало.

Я сумасшедший труп!

После первых уровней начались глюки. Нет, монстры не зависали в углах, текстуры не выпадали... Верней, это все было, однако я не это имел в виду. Глюки начались у главного героя — время от времени у него перед глазами начинали появляться какие-то картинки. Последнее слово надо понимать в буквальном смысле — несколько секунд идет слайд-шоу из непонятных рисунков, сопровождаемых дурацкими комментариями героя: «Не помню, чтобы я попадал под машину... Хотя все может быть...» Также выясняется цель игры — надо всего-навсего спасти мир. Я молчу, сколько нуждающихся в спасении миров уютно уместится в моей печени, но вот именно этот меня никак не ткнуло спасти.

Наткнувшись на таинственный вселенский заговор, мы узнаем, что какая-то там корпорация штампует зомби десятками. Эти самые зомби, одетые в противогазы (видимо, чтобы спрятать свои квадратные морды), и являются нашими противниками большую часть игры. Если паучки показались мне немного не в себе, то эти воюки ясно пока-



зали, что их интеллект полностью кремневый. Все их выстрелы нацелены в район головы, что было бы очень даже неплохо, если бы наш герой не умел приседать. А так... Сидишь, а зомби неистово расстреливают воздух у тебя над головой, отчаянно надеясь на headshot. Настройки сложности не помогли — противник все равно считает тебе своего достоинства опустить ствол хоть на сантиметр. Более того, враги не всегда спускают до боя с вашим героем — пару раз несшаяся на меня толпа зомби сворачивала за угол и убегала по своим делам.

Ладно, с противником разобрались. Насчет мяса нас обманули — по-другому врагов назвать нельзя никак. Следующий пункт — оружие. Нашему журналисту вручили стандартный набор: пистолет, дробовик, винтовка, гранаты, бауза, плазмоган. Все оружие имеет дружелюбный, удобный интерфейс — например, гранаты наотрез отказываются наносить повреждения своему хозяину. Впрочем, как и бауза. Из винтовки и дробовика я застрелился не пробавал, однако подозреваю, что и тут бравого журналиста удивил бы нас своей живучестью. Зато, в отличие от пистолета, стреляют они туда, где пришел, а не куда-то вбок. С оружием связан еще один интересный глюк: если стрелять и при этом идти назад, то пули вылетают из той точки, где дуло находилось секунду назад, — но это я так, для общего развития сообщаю...

И последние оружие — это наши очумелые ручки. Но пускает их в ход наш герой только во время передозировки лечилок. Кстати, смотря каким макаром вы их в себя впихнете, так и эффект будет разным — или лечимся, или замедляемся (slow motion). А если с таблетками переборщили, то экран становится черно-белым, монстры краснеют и уничтожаются легким прикосновением руки. Вот такие «оригинальные» находки.

Тихий гон

Решив не бавовать нас однообразием, разработчики ввели парочку миссий, где можно покатаются на бронетехнике. Однако свой нестандартный подход они проявили и тут.

Для начала машина появилась без одного колеса и наотрез отказалась ехать куда-либо. Загрузив и пройдя заново предыдущую миссию, я наконец получил целую машину. Хороший такой, добротный броневичок с толстой обшивкой. Жаль, что взорвался от первого же тарана.

С третьей попытки удалось проехать наmino дальше. Отстреливаясь от других машин и стационарных пушек, я с удивлением отметил, что броня моего железного коня регенерирует. Замечательно, герой нулечиками кормить, а эта механическая дура сама лечится! Впрочем, шорпирыв на этом не кончались. Как вам, например, турели, продолжающие палить еще некоторое время после своей смерти? А пустыня гармошкой? А возникающие в воздухе противники?

Но больше всего меня обрадовало, когда машина внезапно стала бессмертной. Очередной мелкий глюк в большой глюке под названием Rat Hunter.

Вообще, чем дальше, тем более скучной становится игра. Такое криво исполненное «разнообразие» еще больше портит игровой процесс. Да шутера игра слишком вялая, враги практически лишены интеллекта, гонок не вышли, с юмором тут... И где, елки-палки, КРОВИЩА?!!!

Теперь о грустном: графическое оформление © Если бы все в игре внезапно замерло, то графику можно было бы записать в среднячки. Но с той припадочной анимацией, которой снабдили разработчики свое дитя, это явное фiasco. Да, еще нам наконец доказали, что смерть всегда одноклава — два-три кусочка полигонов, разлетающихся в разные стороны, приходят рано или поздно ко всем. Такая вот кровавая смерть. Кровь, кстати, кроме как на обложке диска, больше нигде не присутствует. Красный рыв, рывущий вверх из некоторых поверженных противников, КРОВИЩЕЙ не назовешь даже человек с очень богатым воображением.

Отдельно хотелось бы упомянуть двери — судя по всему, разработчикам так понравилась первоначальная модель дверей, что они зарели использовать хоть какие-то другие модели. Так что готовьтесь, всю игру нас будут преследовать один и те же сербистые развешающиеся двери. Только в некоторых местах нас поблагодот черными дырами в дверном проеме. Про дизайн уровней я уже говорил — отсутствует как понятие. Стекла бьются — правда, вылетают кусками текстур. Кор-

да же я попытался выброститься из разбитого окна, мне самым наглым образом не дали подойти поближе. Единственное, что мне показалось более-менее красивым, — это небо. Иллюзия дилась до тех пор, пока я не попытался его рассмотреть. Солнце и облака, стремясь поразить меня своей красотой, дигались вслед за прицелом. Самого же неба на всех не хватает, поэтому на его краях виднеется заливная непонятного коричневого цвета — в стандартном наборе Paint'a есть такой же, можете посмотреть. Немного ухудшает ситуацию возможность взаимодействовать с разными объектам, как в Half-Life, однако объектов этих хот напалака, да и физика откровенно прихрамывает.

Звук и музыка. Как нам и обещали, в игре присутствует мощнейший саундтрек. Один. Никто ж не говорил, что их должно быть несколько, правда? Вот и слушайте всю игру одну и ту же зубодробилку. Но если вы музыкальным одиологом, и одного саундтрека вам хватает с головой, то колодки все равно придется выключить — остальное звуковое сопровождение еще хуже. Я не буду утрировать, как делают другие обзорватели, и заявлять, что рычание монстров похоже на рокот унитазов... однако что-то общее, честно говоря, есть. Выстрелы тоже подкачали — ес-



ли бы я не видел у себя в руках стреляющее оружие, то и не догадался бы, что производит такие отвратительные звуки.

Cheats

Бессмертие — жажимая «присреть» и ходим целыми и невредимыми.

Бесконечные патроны — стреляем только из пистолета и радуемся экономии боеприпасов.

Прожождение сквозь стены — тоже запросто. Места просто знать нужно.

Все оружие с начала игры — играем в первый раз, сохраняем-ся, выходим и начинаем новую игру. Вуаля, очередной глюк — появляемся в полной боевой готовности.

Вывод

Утак, подведем итоги. Плюсы: 1) диск можно обменять на какую-то другую игру; 2) после удаления Rat Hunter'a освобождается часть полтора гигабайта места; 3) если вы совсем лишены сострадания, игру можно подарить кому-то из своих злейших врагов. Положительная характеристика, на этом, увы, заканчивается. Игра — ошибка природы, недошутер, тупое выколачивание денег из геймеров (почти как статья о ней ©). Не зря в интернете нет никакой информации про разработчиков этого ужаса — **Secret Sign** даже не имеет собственного сайта. Диски с этой игрой нужно сразу отправлять в корзину, минуя CD-ROM.

Ни в коем случае не покупать, не играть — и забудьте, что вообще слышали про эту игру!

Pantera sls

Pool:shark 2

Разработчик: Blade Interactive

Издатель: Zoo Digital

Жанр игры: sports

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.0, 128 Мб ОЗУ, 32

Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0, 256 Мб ОЗУ, 64

Мб видео

Правило бильяра:

шарик нужно бить легко... как женщину...

Когда разработчику приходит в голову хорошая идея, он старается реализовать ее как можно скорее. Когда идеи нет — он реализует что-нибудь. Ну, если идея хорошо продается, — значит это что-нибудь становится сиквелом — неважно, хорошим или плохим, это скорее дань моде и жизни, а не ярое желание фанатов бильяра продолжать. Так вот, если игра удачна — делают вторую часть. И по обычаю — как можно скорее, пока никто еще не додумался повторить или улучшить то, что было в первой части. Иначе придется работать. А этого разработчики не любят.

Предыдущая часть этой игры увидела свет еще в 1999 году. Учитывая, что уже тогда разработчики добились неплохих результатов, мне совсем не понятно, зачем было так долго тянуть с продолжением, тем более, что особых нововведений так и не произошло. Да, графика улучшилась, и значительно. Добавились иные (не лучшие, просто другие персонажи и площадки) все остальное, по сути, осталось прежним.

Графика и физика, или То, на чем основывается любая игра такого рода

Не люблю я начинать говорить о чем-то с минусов, поэтому начну с того, что мне в игре понравилось. А именно — **картинка**, статичная и подвижная — обе они красивы. Не зря над игрой трудился художники столько времени — появились отлично прорисованные 10 локаций, разнообразные наборы шаров и 20 оригинальных персонажей с несколькими вариантами motion capture. При этом все они отлично смотрятся в движении — удар, разговор, передвижения по площадке — абсолютно никакими нареканиями или оговорок. Просто слов нет, плохих слов — тем более.

Играть вы начнете с **созданием Себя**. Придется выбирать, что вам больше по душе. Если разнообразие персонажей — берите мужчину (в игре представлено пять вариантов мужской внешности), ибо девушка тут всего одна, и только парикмахер может спасти вас от схожести с другими девушками-спортсменками. Правда, подобрать себе одежду по душе не выйдет — ибо именно к подбору гардероба, в некотором смысле, сведена цель игры. Большая часть видов одежды, наборов шаров и киев вначале недоступна, и вам придется попотеть, чтобы заработать деньги на них. В принципе, для меня это является минусом.

Воссоздание реальной физики уже не является проблемой для компьютерного бильяра. **Pool Shark 2** — не исключение, и, все-таки, некоторые непредсказуемые неточности все-таки изредка встречаются. Хотя, я не исключаю варианта, что просто не выдерживал мой компьютер. Во всяком случае, я на это надеюсь ☺.

Чтобы не возвращаться к этому, поговорим о **звуке** сразу. Он есть. Он приятен. Он атмосферен. И он не мешает. Что еще вы хотите о нем знать? На каждого персонажа (кроме зрителей, конечно же) приходится более 100 коротких фраз — от колянок и неслесных высказываний в ваш адрес до флирта с симпатичными официантками.

Как много шариков хороших — зеленых, красных, голубых...

В игре представлено несколько **режимов**, среди которых не последнее место занимает **обучение**. Тем не менее, основным задан **Hustle**. Именно в этом режиме игра в бильярд (Straight, 8 или 9) проводится на деньги, а в качестве стартового капитала вам выделяется 1000 условных единиц с возможностью сделать свою ставку на победу или поражение, то есть это деньги, с которыми вы будете готовы расстаться в случае проигрыша. Мой вам совет: если вы новичок в игре, не ставьте больше половины денег сразу, попытайтесь сперва набить руку (можете набить ее противнику, дабы он промахивался чаще ☺).

Помимо **ставки**, вам придется выбрать **место** игры. Здесь вам предложат три варианта: пригородная забегаловка, гавайский бар и рок-кафе, в каждой из которых прочно обосновались два игрока. Из них-то вам и придется выбрать себе оппонента. Кстати, поначалу игроки довольно слабы и «сделать» их не составляет проблемы.

Как и в прошлой части, для перехода на следующий уровень потребуется выиграть множество партий, каждая из которых состоит из нескольких раундов. После всех этих мучений вам станут доступны **бонусы** — новые противники, шары, столы.

Иной режим — **Trickshot** — служит для создания вариантов игровых ситуаций, в которых шары уже расположены на столе, с тем, чтобы показать вам от лица инструктора, как надобно разыграть такое положение на столе. Будьте готовы к тому, что игра перенасыщена терминологией и новичку на первых порах будет тяжело со всем этим разобраться. Могу признаться, что за игру я взялась с желанием научиться играть в бильярд по-настоящему, и, по крайней мере, в виртуальном мире стала если не профессионалом, то уж точно не новичком. Запиши и это в плюс игре, согласны ☺?

* * *

«Акулам бильярда» удалось сделать то, на что, по-моему, они были направлены — создать атмосферу игры и прокурного бара, послужить хорошим подспорьем для новичков и легкой разминкой для профи. Игре удалось сохранить основные преимущества и достоинства первой части, воссоздать иногда спокойную, а иногда — чересчур бурную атмосферу ночных клубов и кафе, создать антураж именно бильярда, а не симулятора оного.



Учим
Английский
Язык

Учим Английский Язык

Pantera sls kawaii@bk.ru

В ачем создаются детские игры? Наверное, для того, чтобы обучить ребенка чему-то — ведь чтобы игра продавалась, надо, чтобы она хоть кому-то была нужна. Вот только иногда мне кажется, что у самих разработчиков детей еще нет, и потому они никогда не задумывались над тем, что такое для ребенка игра.

А игра — это нечто большее, нежели просто трата времени. И что бы там ни кричали на Западе про вред компьютерных игр, мы все с детства лет знаем, что игра призвана учить. У нас это знание в крови. Кубик Рубика, солдатики, кулаки — все они чему-то учат. И фишки, кубики, карты — как по ним было здорово учить английский! Современные дети от нас мало отличаются — им надо, чтоб и интересно, и познавательно было. А иначе — никак.

Игры для детей создаются направо и налево — много их сейчас, очень много. И но-

по сути своей она добрый и отзывчивый человек с двумя голосами. Один — (псевдо) детский — разговаривает с нами постоянно, а второй — явно взрослый — только тогда, когда надо что-то произнести по-английски. Проще говоря, не верится ни мне, ни тому ребенку, что играл вместе со мной, в реальность этого мира. Не скажу, что именно голос стал основным фактором, поселившим недоверие в детской душе, но все-таки некрасиво, господа разработчики, так обманывать детей, неужели так сложно было найти кого-то, кто мог бы прочесть для игры весь текст?

Второй минус — затянута, занудство мини-игр. И дело тут не столько в их похожести, сколько в том, что каждая игра состоит из множества повторений одного и того же. Первые пять минут — терпимо, дальше — реж и плач. Все. Игра для ребенка окончена. Не будет он больше в нее играть, ищем другой путь.

Что же касается остальных сторон игры — графика, персонажи... Да. Все это есть, и сделано неплохо, но не хватает чего-то, что могло бы удерживать ребенка у монитора. Быть может, действия?

Вывод: игра подходит только усидчивым детям, которые не любят играть и смотреть мультки. А также — добрым и чистосердечным отзывчивым мальчикам, которые перенесут любые невзгоды лишь для того, чтобы спасти друга из беды.

Возможно, для кого-то все это звучит слишком жестко, но скажите мне, до каких пор мы будем терпеть такие вот игры, до каких пор будем разрешать подсовывать нашим детям некачественный продукт?

* * *

вые появляются с завидным упорством. Вот только найти среди них что-то стоящее практически невозможно. Посидит ребенок за игрой минут пять — и в плач: «Не буду я больше играть, мне не нравится, скучно...»

Сегодня перед нами еще два спорных представителя детских «обучалок» — «Веселый английский для детей» и «Красная планета». Начнем, пожалуй, с той, что понравилась меньше. Итак, «Веселый английский», на поверку оказавшийся очень даже скучным.

Возраст: 4–7 лет

Требования: P-3-500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, наличие звуковых устройств (+микрофон)

Жанр: детская аркада, квест

В самом начале игры — еще на уровне интерфейса — ребенок познакомится с «девочкой Мэри, которая и обитает в мире игры. Она дружит с животными и растениями, разговаривает с ними, да и вообще —

язычная, на уровне управления — часть функций на русском. Таким образом, перед нами игра для продвинутого изучения языка, в том числе и произношения.

Игра познакомит вас с пришельцами с другой планеты, корабль которых приземлился у вас на заднем дворе. Теперь вам предстоит узнать, кто они, откуда и почему оказались здесь. Процесс игры состоит из перелистывания иллюстрированной книги и чтения ее же. Понравится тем детям, кто любит читать или — по крайней мере — листать комиксы.

Но, если основная часть «Красной планеты» — линейная игра с изучением новых слов, то остальное — игра на логику и воображение. Пришельцы предлагают



вам — вне зависимости от того, прошли вы игру полностью или еще даже не начинали, — раскрывать картинки, сложить пазла или решить загадку. Помимо этого есть бонусные истории и рисунки, добывать с которых сможет только тот, кто решит все загадки истории инопланетного вторжения во двор.

Если сравнивать эту игру с «Веселым английским», то можно поставить игре 10 баллов из 10 возможных. Звук, голосовое сопровождение, транскрипция английских слов — на высоте, картинки — яркие, будто их рисовал ребенок (а ведь, по сути, от имени ребенка история и рассказана). Проще говоря, минусов у «Красной планеты» я не нашла.

* * *

В торым гостем в нашей студии станет «Красная планета». Не самый лучший представитель своего жанра, однако немножко спасает ситуацию в мире детского игрового обучения.

Возраст: 4–7 лет

Требования: P-200 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, наличие звуковых устройств (+микрофон)

Жанр: детская аркада, квест

Игра по сути своей в привычном нашем понимании таковой не является. Это классический образец изучения языка для тех, кто уже что-то знает. Если ребенок не новичок, если он знает пару десятков слов — игра для него. А теперь обо всем по порядку. На уровне звука игра полностью англо-

Ч естно говоря, я не хочу делать общий вывод. Я лучше просто задам вопрос и попытаюсь дождаться на него ответ: когда же наконец взрослые да и дети перестанут зарабатывать на детях? Ведь они же сами были маленькими и должны понимать...

Кирилл Талер

TIME ZERO

Разработчик/издатель: TimeZero
Жанр: тактик/MMORPG/business
Системные требования: Интернет, IE от 6.0,
Macromedia Flash Player версии 7.0.19 и выше,
возможность скачать клиент, разрешение
экрана не менее 1024×768

Окончание, начало см. МИК №№ 7 (221), 8 (222)

Краткое содержание предыдущих серий

TZ. Онлайн-игра. Повествующая о том, во что превращаются люди, выживающие в постыдном мире. Отличная онлайн-игра. Почему — см. ниже и выше.

Вошел, зарегистрился, потренировался на Арене, впервые вышел за купол, впервые получил по лицу от монстров либо от таких же «хomo постулкаеурс», впервые поклялся отомстить обидчику и впервые завел свой личный ЧС. Допустим, ты даже успел пройти несколько уровней, задуматься о вступлении в клан и поменять опустевшую профессию стартера на нечто более воинственное или, на худой конец, интересное. Ну, о наемниках, stalkерах, корсарх минимальная информация уже есть. А остальные?...

В общем, пора продолжать знакомство с профессиями.

А б хоть кем-нибудь пошел —
путь моя научат!

Старатель — копает (т.е. сражается с монстрами, и в результате из монстров выпадают ресурсы), **stalkер** — ходит по миру и на заставы в том числе (т.е. сражается с монстрами и в результате и т.д.), **наемник** — нанимается убивать или защищать, да и вообще, выполняет функции боевой единицы при первой удобной возможности, **корсар** — охотится на первых двух, и заодно находится в вечном выяснении отношений «кто круче» с третьим... С этими мы уже знакомы.

Представляю очередную профессию — **инженер**, одну из самых недопонятых в игре. От рождения мира TZ и до недавнего времени инженеры были практически обделены бонусами (такие навыки, как электроника, медицина, минирование и энерг. оружие сильно проигрывают в частоте использования другим, например, владению средним оружием), но даже с появлением профильного и достаточно мощного оружия их незаменимость сводится к строительству дорог (уменьшение времени перехода между локациями), промышленному шпионажу, наблюдению за клановым заводом (в том случае, если игрок клановый) и еще нескольким вещам. Истинно говоря вам, как стало во времена Перестройки слово «инженер» ругательным, так и осталось после ядерной войны. Впрочем, если котелок варит, то и этой профессией можно прилично зарабатывать, да и в боях не пасти задних. А если принять во внимание, что три персонажа из четырех, достигших высшего на данный момент, 15-го уровня, владеют именно этой профой... Выводы делайте сами.

Мир TimeZero — не магический, но для игроков, жалеющих овладеть данной профессией, место нашлось. **Псионник**. Одна из самых удивительных профессий в игре. По сути, маг, кастующий заклинания как

на врагов, так и на себя и на свою команду, если бой входит в стадию группового. Рассказывать о псионнике подробно — это, по сути, еще одна двухполоска. Резюмируя, скажем — псионник не стреляет, вообще. Псионник — воздействует!

Далее следуют три полицейские профессии.

Как ни странно, клан администрации и клан полиции в TZ — суть разные вещи. В большинстве игр админы и модераторы игры идут рука об руку, что, конечно же, не увеличивает популярности последних. «Точка Отсчета» же предлагает вариант а-ля «Дикий Запад», на котором шериф, чтобы стать реальным голосом закона, должен был полагаться на хорошую пушку и сколоченную наспех группу реагирования из брызгавших кобелей.

Патрульный — самый низший чин среди полицейских. Собственно, в его обязанности и входит наблюдение за чатом и поддержание порядка в городе. Наличие бонусов к владению холодным и легким оружием (оружием начальных уровней) — не слишком большое утешение в процессе рутинного патрулирования. Впрочем, карьерного роста никто не отменял — надо же с чего-то начинать.

Штурмовик — элита боевых сил полиции. Бонусы практически ко всем боевым навыкам, кроме энергетического оружия. В общем и целом, добро должно быть с кулаками, для того, чтобы зверски глумиться над злом. А справедливость — тем более.

Специалист — по сути, полицейский аналог инженера.

Далее идут профессии сугубо специализированные.

Торговец — единственный персонаж, которому в общественных местах позволяет нахваливать свои товары. Обладает обширнейшим рюкзаком и аналогом витрины в инфро. Но, собственно, игроков, занимающихся только торговлей — нет в природе. Либо есть один-два, и они достойны всех медалей и почестей вместе взятых. Больно уж геморойное это дело, целыми днями покупать-продавать... А стрелять когда? Чтобы пуля попала в тело врага... А выходить в рблс? Потому торговец обычно бывает общим (клановым, групповым). Так сказать, сын толка.

Дилер — думаю, что это такое, объяснить не надо. Единственное, что можно сказать — курс игровой валюты очень шаткий. Скажем так, чтобы хай-лвелу экипироваться полностью, притом САМЫМИ уникальными вещами, потребуется пара тысяч долларов. Тогда как в других играх цены могут улететь за сотни тысяч баксов. Нет, я вовсе не призываю тратить по 10–100 долларов в месяц, можно играть и без вложений, я просто констатирую факт: над игрой работает штат сотрудников. Штат чотче кушать. И при этом не дерет три шкуры, а соблюдают баланс...

Журналист — без комментариев. Приятен бонус к владению средним оружием, хотя удивительно — нервная профессия, все-таки. Вдур пострелять захочется...



Каторжник. Это не профессия. Это наказание. Если останется место — напишу и о такой разновидности игроков.

На распутье

Честно говоря, шести полос о TZ настолько хронически не хватает: сейчас я стою на распутье, где описывать — общие игровые особенности или клановую составляющую? Сам геймлей, базирющийся на полной привязке виртуальных



«рейтинга» и «доблести» к экономике, настолько интересен, что фактически полностью эмулирует нашу далеко не сладкую и совершенно не героическую жизнь. Поэтому романтических героев и «людей чести напоказ» здесь не сыщешь днем с огнем...

Видимо, грядущий спейвкус по онлайн-играм даст мне возможность еще раз вернуться к теме TZ в более аналитическом и истопи. Пока же я все-таки продолжу именно знакомство с игрой, а не ее анализа. Критику и размышления, соответствующая язвительной своей натуре, прибегну на отдельный десерт.

Стая товарищей

Я очень не завижду тебе, и буду сильно отговаривать, если ты решишься на создание **клана** в TimeZero! Это огромная, преогромнейшая ответственность, которая со дня создания не будет тебя покидать.

О'кей, смертник, который решил пожертвовать частью рабочего времени и личной жизнью ради создания клана. Слушай сюда.

О заговтках клановых значков, которые следует отослать администрации, пусть лучше расскажет мануал. А я начну с офиса.

Клан никто не регистрирует без офиса, ибо любая организация должна иметь свою, пардон, берлогу. Цены на офис колеблются от 20 000 медных монет до нескольких сотен тысяч. То есть, весь будущий клан некоторое время должен работать на общее дело.

Минимум для создания клана (офис, значки для чата и для личного янтра), доступ, есть. Но кому нужен такой король? Другие кланы засмеют, как пить дать! Клан должен превратиться в маленькую корпорацию, обеспечивающую себя всем необходимым для отстаивания собственных интересов.

Как в рекламе: возьмем стандартную онлайн-игру: собравшись в стаю дружных и злобных хай-авелов, Вы можете за день перевернуть весь мир! А теперь возьмем TZ: перевернуть мир вряд ли получится за день. Бойсь, не выйдет и за неделю. Ибо с тех пор, как у тебя появляется собственный клан, action превращается в RTS...

RTS начинается с лаборатории, которая также, кстати, покупается. Именно в ней и на-

чинается становление клана. Исследования — их не купишь, их нужно, пардон за тавтологию, исследовать самому. Перед тобой великое древо технологий с пустыми слотами, в которые нужно вставлять чипы, т.е. микросхемы, для наполнения. Микросхема, она почти как кварц, неделимая единица. Нет изюса, можно перенести их в лабораторию в лабораторию. Потратил некоторые кол-во ресурсов — создал базовую микросхему, древо чуть заполнилось. Создал еще одну — можешь создавать чертежи для легкого оружия, потом для среднего, для тяжелого, чертежи пистолетов, легкой брони и т.д., к высшим технологиям.

Шаг №2. Когда открыта технология, а чипы вставлены, можно начать работать над чертежом. Чертеж также требует вложения ресурсов и некоторого количества времени.

Ура, чертеж готов, теперь... теперь его необходимо отнестись на завод.

А если ли у нас завода? А нет у нас завода! Забыли, блин, купить!

Я уже говорил о том, что искренне тебе сочувствую, амбициозный пионер постпунклеара, решившийся на создание клана.

Что, несмотря на истинно крокодиловы слезы, льющиеся в процессе становления своего мини-государства, ты все еще хочешь про-



должать путь к вершинам? А завод купил? О'кей, иди на завод и запускаем производство. Кстати, на производство также потребуются ресурсы.

Ура! Первая партия патронов по одномоментному чертежу изготовлена!... Осталось только доставить ее до магазина, чтобы получить прибыль.

Вот тут-то и начинается то, что я называю полной завязкой на экономике. Все предметы, найденные или созданные за пределами купола, считаются трофеями. Что это значит? В бою, если ты терпишь поражение, ты их теряешь. Все и сразу. За редким исключением.

И что из этого следует? Торговому каравану, переносщему, например, ресурсы с завода в районе Нижнего Задрюпинска до города, нужна хорошая защита. На данный момент — это персонажи от 12-го аэвела и выше... Еще не раскочелось создать свой клан? Поздравляю, пытки в теории ты прошел, осталась практика. Как говорится, тяжело в учении, легко в гробу!

О других клановых привилегиях особо распространяться не буду — узловые моменты я только что объяснял, и хватит.

По тундре, по железной дороге...

росто не могу не обратить взор на тяжелую судьбу нарушителей, т.е. каторжников. Чтобы получить гор-

дое сие звание — обязательно кидать других персонажей, разводить на всяческое бабло, один раз открыто прорекламировать другой онлайн-проект и т.д. Достаточно систематических, злобных нарушений в чате и на форуме.

Опять же в отличие от других проектов, где персонажа отправляют «в хаос», просто сажая в тюрьму, урезают статус и т.д., создатели TimeZero пошли к делу с незугитской реалистичностью.

Итак, пропфтрафившийся приходит в себю в специализированной локации, у него конфискуют все «коммерческое» оружие, прикрепляют к ногте бесплатную гирю на цепи — и вперед, искупать вину перед отечеством с «мусорным» оружием и в «мусорной» броне! Кстати, срок отсидки измеряется не в днях или месяцах, а в количестве ресурсов. Накопал положенное количество — свободен! Только вот накопал его, это количество, в плохой броне с хреновым оружием... В общем, будете у нас на Колыме, захотите! Только не обесудите, чифиря нет, спасаемся венцом.

Маленький нюанс: администрация оставила мизерный шанс сбегать с каторги. Собственно, еще одно подтверждение реалистичности происходящего. Как и контрабанда оружия на «зону», как и единственная утеха «закон» — возможность бесплатно вать под контроль монстра, находящегося в бою с живым персонажем. Победа монстра — ресурсы получает контролирующей монстра бич.

Финальные аккорды

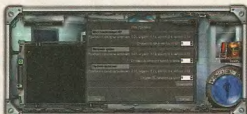
Я до сих пор не понимаю, как удалось ребятам из Москвы создать нечто, настолько продуманное и беспощадно настоящее, что далеко не любой западный проект сможет встать рядом. Видимо, термин «феномен БК» получил свое продолжение в форме «феномен ТЗ».

Критика и анализ есть, их есть много и по делу, но давайте дождемся спецульуса, ибо осталось всего лишь пара строк, чтобы сказать разработчикам «спасибо».

Вот только ответное «не стоит благодарностей» тут не катит, ибо игра заслуженно получила номинацию «лучший онлайн-проект» на «Игрограде-2005».

А будете настаивать — попадете в ЧС! P.S. Я не успел рассказать, что такое ЧС?

И это хорошо — меньше знаешь, крепче спишь! P.P.S. Автор благодарит персонажей (т.е. людей под никнами) Ironika, Mozhay, Слесаря Полесов, JeVai за помощь в подготовке материала.



Дар dar_@list.ru

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Разработчик/издатель: Lucas Arts

Жанр: 3D-аркада

Системные требования: P 133, 16 Мб ОЗУ,
4x CD-ROM, от 40 Мб на винчестереЛетаю на: Durog 800, GeForce2 MX400 и
256 Мб ОЗУ

Год: 1997, порт с Nintendo 64

A long time ago, in a galaxy far, far away...

STAR WARS! Та та та таа, таа, та-та-та-таа, та (поёт музыка)... Нет здесь таких, кому не известно, что бушевали Звёздные Войны? И сейчас не утихают, но уже на экранах кинотеатров и мониторах компьютеров. Да и не только компьютеров, ведь вселенная *Star Wars*, как и многие другие, подвергалась «игризации» практически на всех игровых платформах. Почему такая участь постигла многие успешные книжные/киношные миры, — думаю, объяснить не нужно. Да и авторам первоисточника неплохо от возможности получить еще немного (так и просится смайл) денег.

Наверно, также ни для кого не секрет, что разработчики игр «по мотивам» часто делают ээ... некачественный продукт, надеясь выехать на раскрученном имени. Есть же, мол, в мире фанаты, покупающие всякую дребедень «в тему», вроде рукоятей от светосабов или золотых Колец Всевластья. Даже по *Might & Magic* выходят книги, причём двухтомники. А уж интерактивную забаву и подавно расхватают. Да что там говорить — ждём-то вообще с недавних пор официальная религия, а в России, по данным переписи, живут хоббиты и альфы.

Но зачастую разработчики выдают и очень даже хорошую игру. Об одной из таких сейчас и пойдет речь.

* * *

Так что же это за фрукт, и с чем его едят? А может, его не едят, а любят? Можно ли сварганить из него что-нибудь съедобное, или он годится только на забрасывание автора, когда закончатся помидоры? А сухофрукт сей аркадой зовётся, да не простой «бегалкой-стрелялкой», а «много-чего-в-одном». В ней намешали платформер, леталку (флайсिमом назвать палцы не поднимаются), гонки, воздушную акробатику на джетпаке — всё-взболтать-но-не-смешивать. Конкретней? Сейчас будет!

Миссия под номером раз — сражение над ледяной планетой с горячим названием Хот. И уже с первого уровня ясно, что это аркада и ничто иное, причём приставочная в лучшем смысле этого слова. Нам выдают летательное средство — лендспидер, ботов-парников и наземных врагов для отстрела. Управление простое и удобное — три кнопки да хвостатый грызун (или не хвостатый — кому как поведёт). Постепенно нарастает и крутость противников. Так, во второй волне кроме probe droid'ов появляются AT-ST, а потом и «шагающие крепости» AT-AT. И так четыре раза, после чего влетаем во вторую миссию...

...которая представляет собой уже экшен. Да, тоже аркадистый. Действуем мы под видом всё того же героя недавней битвы,

но передвигаться придётся уже пешочком. А именно — улепетнуть с базы, которую только что обороняли. Не впервой! Идем, поживаясь от почти сибирского холода, попутно расстреливая всех, кто еще двигается и... наткнемся на Босса — AT-ST. Да, почти каждому уровню полагается иметь своего финального недруга, на много более крутого, чем «рядовые». Вот только боссы обычно легко уничтожаются приемом Шаолиня #101 — крутовым стрейфом с постоянной стрельбой. Выпускникам этой восточной школы разве что в битве с AT-ST придется несладко. Полтора часа увлекательного бега вокруг да около плюс одеревеневшие пальцы и закликанная до полунеработоспособности мышь гарантированы — попробуй попади по таким ходам! Хедшоты сразу отпадают — freelook а просто нет (чем это лечится, см. ниже). Но чем нарезать круги, лучше запрыгнуть по ящикам на высокую полку и зарядить врагу гранатой в уязвимое место — башню (полка находится как раз на нужном уровне). В общем, нейтрализуем босса и направимся в следующую миссию — космо-леталко-стрелялку (по-другому и не скажешь).

На третьем уровне мы занимаем кресло бортстрелка небольшого кораблика, отстреливая тучи TIE Fighter'ов и TIE Bomber'ов, попутно посылая особо вёртким вагоночку ракеты (самонаводящиеся). Набили зное количество — миссия пройдена. Управлять самим кораблём нам не дадут, он движется по заранее проложенному курсу. Зато можно крутиться как угодно, обзавая местные красоты, которых здесь предостаточно.

Дальше будут и поездки на железнодорожных платформах вперемежку с перепрыгиванием балок и отстрелом врагов, и гонки на спидерах по узким улочкам пустынного Татуина, и бездонные пропасти (даже полигонов внизу не видно). Вам придется выдерживать и дуэль на лаверах и джетпаках с самим Бобой Феттом в два раунда, и космические битвы, и ещё много чего. Не обойдется и без обязательного, похоже, пункта — заплывов в канализацию. Но большую часть игры придется проходить более привычные экшен-миссии с оружием наперевес. Вот о нём-то сейчас и пойдет речь.

**Что мне снег, что мне зной,
И из пуль дождь проливной,
Когда мой Givemeall со мной**

В начале нам выдадут Laser-бластер. Бесконечный боезапас и приличный урон делают его основным оружием, но уже охоты на крупную дичь он всё же слабоват. Поэтому для охоты во втором уровне щедрой рукой мап-мейкера раскиданы гра-



наты с самоходкой, под названием *Seeker*. Урон немного больший, чем у лазера, но и летит медленнее. Этим же, правда, страдает импульсный пулемёт (*Pulse Cannon*). Встречается реже, но мощнее... Завидев вас с ним, всем врагам следует прятаться по углам и пытаться отстреливаться оттуда. Хотя всё равно не поможет. Скорострельность очень высокая, урон тоже. Жуть. Правда, этим же вооружен один из боссов, отчего битва с ним кажется снайперским стелсом — стрелять можно лишь издалека. Ну и, наконец, перевернула оружие (*Disruptor*) — при попадании во что угодно порождает огромную взрывную (или какую там ещё) волну, несущую обнуление HP всем в пределах видимости. Даже боссы если не убивает, то калечит не на шутку.

Да, совсем немного. Но игру вполне реально пройти с одним лазером, прибегая к остальной пиротехнике только во время битв с боссами. К тому же, видимо, такой штирне мёда по рецепту всегда положена хотя бы ложка какой-нибудь гадости. И тут она тоже есть, и имя ей — огнёмёт (*Flame*) под девизом «нет DOOM а без огня». Здесь эта зажигалка довольно сильно опущена — струя напалма бьет очень недалеко, да и повреждения невысоки. Вдобавок встречаются такие обьемы редко и преимущественно в тайниках. Бестолковое оружие — если уж подобрался вплотную к противнику, так лучше *Pulse*.

Ну, с оружием вроде разобрался. Что теперь по плану?

Графика вне графика

На неё приятно смотреть и сейчас — первая из игр по *Star Wars*у, заточенная под 3D-акселераторы, как-никак. Свой пятый *DirectX* требует не зря (смай). Палитра яркая и сочная, заворов и дыр между полигонами не видно, анимация очень плавная и приятная на глаз. Довольно красиво смотрятся и редкие валёты *Y-wing*ов. В общем, смотрите скринш. Космические же миссии — это вообще нечто: рой истребителей, ведущих бой, россыпи звёзд на угольной черноте неба, перебежищаемого лазерами, ваши ракеты, ищущие себе жертву, шаленючий гармат (фраза больно удачная)... Действительно чувствуешь себя в гуще масштабной битвы. Даже свой корабль (прекрасно, кстати, выглядящий), который постоянно маячит на экране, совершенно не вызывает отрицательных эмоций. Кстати, в игре имеется несколько режимов обзора: из глаз/кабины, со спины, на макушку и из расставленных повсюду камер. Но тогда проявляется консольная «кинематографичность»... В общем, лучший вид — со спины: и в пропасти режее сваливаться будете, и за угол частенько заглянуть можно.

Звук — ничего; фоновые отзвуки, выстрелы, лазерная дробь по корпусам роботов и окрики завидевших вас противников звучат очень красиво и сочно. Вот только почему-то в космосе опять слышны лазеры, «свист воздуха» пролетающих мимо *TIE Fighter*ов и прочая бутфорфия. Ну и ладно, по привычке будем считать, что это бортом корабля старается, разукрашивать тишину звуками.

Выкашное в остаток

Сюжет же раскрывается между миссиями в виде всё тех же уплывающих в космос километров жёсткого текста. Почему я вспомнил о нём только сейчас? Да потому что историю атаки на Хот вы и так знаете, а наше алтер это вообще не упоминается до четвёртой миссии. Итак, мы — наёмник Даш Рендар (*Dash Rendar*). Как и Люк, поначалу ищем Бобу Фетта, «зловедущую фигуру из преступного мира. Этот коварный и безжалостный тип строит козни, чтобы заманить юного Скайуокера и вытеснить Лорда Вейдера с его места правой руки Императора...» Конечн читаты.

В итоге Фетт был найден и повержен в битве, но благодаря помощи Имперского эскорта охотник за головами скрылся и над планетой ему почти удалось убить Люка. Принцесса Лея, опасаясь за его безопасность, велела Дашу (ямя, кстати, переводится примерно как «критикал страйк») сопроводить его на Татуин...

Вот так вот. Только не обольщайтесь, ни одного Скайуокера нам так и не увидит. Максимум, что удаётся — пару раз взглянуть медком на *Millennium Falcon*, не более. Зато в финальной миссии нам доверят взорвать целую космическую станцию...

Вехоростости

Похвалив, можно и поругать. Можно. Приступаем. И самое главное пропускаем вперёд.

Где-то мне попалась такая фраза: «Любая уважающая себя приставочная игра способна своей системой сохранения довести ПКшного игрока до белого каления». Здесь же система «подписываний», как говорили в старину, вполне приемлема. Да, нормальных сохранений тоже нет, а автосейвы иногда падают перед сложным участком. Новые жизни зарабатываются или обычным для приставок подбором, или сбором *Challenge Point* ов. Собирали поинты на уровне — следующий начнёте с большим количеством жизней (запасных кораблей etc.). Забили на них — количество повторных попыток урежут. Причем иногда эти поинты подбираются, например, расстрелом пролетающих мимо карто... астероидов или запутыванием ног *AT-AT*. Собрав же ВСЕ такие драгоценности на всех уровнях, можно открыть некий игровой секрет. Какой — для меня так и осталось загадкой.



Ещё одной консольной патологией является, как было сказано выше, отсутствие *freelook*а. Спасает то, что он, по большому счёту, и не нужен. Наравне с переключением прицела. Как так? Очень просто — наш подопечный ко ста метров бьёт дроидов в глаз, даже если они парят в вышине или заходит сбоку. А если вражина всё-таки засела в труднодоступном месте, помогает джетпак. С повышением сложности, правда, рука подгибает всё сильнее, да батарейки в бластере — отнюдь не «дюрасера».

Можно упомянуть и рывки скорости (не *fps*, а именно скорость игры) — неприятно, когда ваш протееж вдруг начинает бежать, как ошалелый. Конечно, именно в тех местах, где нужна «добавка рук, и никакого чтерства».

Ну и истинно консольные аттракционы в духе «прыгни с этой качающейся штуки вон на ту, а с той на третью. Эх, раз, да ещё да, да ещё много-много раз!». Но встречаются такие места ну очень редко и впечатления не портят. Почти.

Точки на «ё»

Гра хороша, а симпатичная графика только дополняет приятный, ненапрягающий геймплей. Многим она вполне может прийти по душе: тут и побегать-попрыгать можно, и пострелять есть в кого, и полетать дадут. Ни один традиционный минус портов не настолько ярост, чтобы отбить желание играть. Так что не стоит гнать взглядом ложку дёгтя, будем считать, что её нет. А когда летишь на джетпаке над пропастью и пытаешься на последних процентах топлива дотянуть до спасительного уступа... Да лучше сами развешите эту игрушку, за которой просто приятно отдохнуть от рутины спасения Вселенных.

И да пребудут с вами Сейвы!

Александр ГУСЛЕНКО guslenko@3dnews.ru
www.techlabs.kiev.ua

JAGGED ALLIANCE 3D

В ГОСТЯХ У РАЗРАБОТЧИКОВ

Слухи о том, что российские разработчики готовят римейк легендарной тактической стратегии Jagged Alliance, очень вяло просачивались к нам, в Украину, и лишь изредка попадали на страницы российской прессы. С подобной несправедливостью, понятное дело, мы мириться не стали и направились прямоиком к разработчикам.

Перед тем как ознакомить вас с деталями нашей беседы, считаю, что будет справедливо сказать несколько слов о самой разработке. Итак, есть в России компания-разработчик «МиСТ лэнд-ЮГ», и есть у нее права на разработку сиквела Jagged Alliance 2 — третью часть игры. И жили бы они долго и счастливо, однако... Разработчики решили также собрать римейк одноименной игры — Jagged Alliance 3D. Зачем? Почему? Что нас ждет в этой игре? Чем она будет отличаться от оригинала? Ответы на эти и другие вопросы вы узнаете из нашего интервью с главным гейм-дизайнером «МиСТ лэнд-ЮГ» и менеджером Jagged Alliance 3D в одном лице — **Максим Туминым**.

МИК: Что побудило разработчиков делать римейк? Зачем? Нас, честно говоря, немного шокировало такое намерение... Хотите привлечь новых поклонников жанра? Какие цели вы преследуете?

Макс Тумин: Будучи простым геймером, я любил Jagged Alliance. Я прошел обе части вдоль и поперек. И с нетерпением ждал продолжения, как и все поклонники игры. Тогда даже и мечтать не мог о том, чтобы делать сиквел самому. Римейк... В вопросах «зачем?» сиквела не возникало! Чтобы был, чтобы сделать его, реализовать мечту — кто же в такой ситуации будет спрашивать зачем? Нужна ли причина, чтобы была новая Jagged Alliance? Разве что только издателю — и у GFI она, видимо, есть. В последнее время в игровом пространстве образовался своего рода вакуум пошаговых тактических игр. Мы хотим его заполнить и надеемся, что Jagged Alliance 3D привлечет новых игроков к этому жанру.

МИК: В названии игры фигурирует приставка 3D — вы хотите таким образом подчеркнуть особенности графики?

Макс Тумин: Jagged Alliance 3D является римейком, третья часть оригинальной игры пока только на начальной стадии разработки. Мы перешли на новый, полностью трехмерный движок. Название сложилось как-то само собой. В сериале Jagged Alliance еще не было трехмерных игр, и 3D в названии, с одной стороны, подчеркнет возможности графического движка, а с другой, будет отличать игру от продолжения оригинала с цифрой «3» в названии.

МИК: Трехмерный движок — это интересно... Что вы можете о нем сказать? Будут ли неровности рельефа будут влиять на прохождение миссии и тактику игры?

Макс Тумин: Трехмерный движок позволяет свободно вращать камеру, приближать и отдалять объекты, в общем, вы по-новому сможете смотреть на тактические позиции, и выбор ук-

рытий в таком случае упрощается до предела. Влияние трехмерного движка на тактическую составляющую игры будет непосредственным. Любая кочка, камень, яма могут спасти жизнь вашего наемника, который попал в беду. Находясь на возвышенности, вы обладаете тактическим преимуществом по отношению к противнику. Если вы в окопе, в вас труднее попасть, а вам видно все поле боя. Вариантов, таким образом, море.

МИК: Сколько будет миссий в кампании, каким будет сюжет, где происходят события?

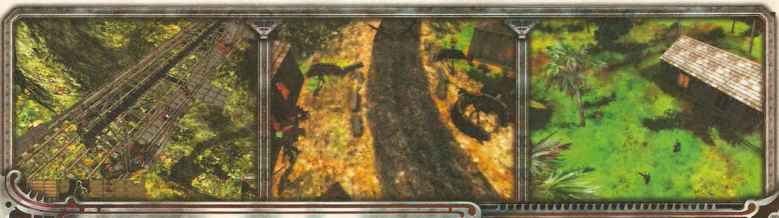
Макс Тумин: В однопользовательской кампании будет 21 миссия. Выбор заданий будет условно свободный, то есть присутствуют всего около пяти обязательных сюжетных миссий, остальные будут доступны на выбор игроку. Разумеется, не все сразу — они будут появляться по мере продвижения по сюжету. Игрок может выполнять их в любой последовательности (результаты появляются на дальнейшее развитие событий), а может и не выполнять их вовсе.

События происходят в одной маленькой, но очень богатой алмазами вымышленной стране на западном побережье Африки. Наши дни. К власти в стране пришел деспот, а игроку предстоит проучить его и, конечно же, возродить свободу и демократию. Сюжет включает в себя множество необычных поворотов и подстав, а к концу игры будет неожиданная и непредсказуемая развязка, но какая — пока что секрет.

МИК: Что общего у римейка с оригиналом?

Макс Тумин: Все ролевую систему мы целиком перенесли из оригинальной Jagged Alliance 2, сохранив набор параметров и механизм их развития. Наемники те же, что были в JA2, вернее, всего 30 из них. Каждый из них является уникальной личностью, со своей психологией и прочими особенностями.

МИК: По возможности опишите ключевые моменты геймплея и тактических возможностей игры!



Макс Тушин: Боевая система целиком взята из JA2. В отсутствии видимых врагов все действия происходит в реальном времени. Как только видим врага или враг видит нас, включается пошаговый режим. В пошаговом режиме все действия стоят AP (Action Points — очки действий). Возможности следующие:

✓ можно будет разрушать окружающую обстановку, кроме ландшафта;

✓ будут стационарные орудия, которыми можно управлять; ✓ можно выглядывать, стрелять и кидать гранаты из-за угла; ✓ можно преодолевать различные препятствия: пролезать через окна, перелезать через заборы, перепрыгивать через низкие препятствия, забираться на объекты, пользоваться лестницами.

МИК: Что вы можете сказать об экономической составляющей игры? Как будет оплачиваться прохождение заданий, что можно купить?

Макс Тушин: В силу того, что игра разделена на миссии, игрок будет зарабатывать деньги, выполняя миссии, причем заказчик платит только за те миссии, которые он обозначил. За выполнение сторонних миссий игрок будет получать различные бонусы. Деньгами можно будет разжиться и на самих миссиях, выполняя различные квесты. Или просто найди спрятанную «копилку». Также игрок сможет торговать оружием. Как покупать, так и продавать.

МИК: Что вы можете сказать о реализме и физике? Желательно в деталях! Мне известно только, что на результат выстрела будет влиять случайный фактор, то есть броню можно пробить, а можно и не пробить...

Макс Тушин: Мы прилагаем все усилия, чтобы достичь в этом плане высокого уровня реализма. Да, пуля может пробить, а может и не пробить броню, а также любое другое препятствие на своем пути, однако не по формуле 50/50. На probability способность влиять следующие факторы: коэффициент бронейности пули, ее скорость на момент столкновения, угол, под которым произошло столкновение, материала препятствия, его толщина, плотность, а для бронестекла еще и коэффициент заштрихованности. Физический движок, как вы видите, достаточно мощный и «суровый». Обсчитывается масса реально существующих параметров.

МИК: Сколько режимов будет в игре, кроме сюжетных кампаний? Какие именно? Будет ли редактор карт?

Макс Тушин: Пока предусмотрена только кампания. Возможно, уже после релиза игра будет расширена и позволит запускать отдельные миссии, а возможно, это будет и в релизе. Тем

не менее, игроки смогут изменить всю кампанию так, как им хочется; единственное, с чем у них возникнут трудности — это уровни, которые делаются в 3d max. Редактор миссий будет — правда, скорее всего после релиза. Мультиплеера не предполагается.

МИК: Какая будет озвучка в игре? Какие исполнители? Будет ли поддержка современных стандартов 5.1, 7.1?

Макс Тушин: Мы постараемся пригласить всех тех актеров, которые озвучивали локализованную версию JA2. Поддержки стандартов 5.1, 7.1 — не будет, лично я даже не



представляю, зачем они нужны в тактической пошаговой игре при виде сверху. Отдача была бы минимальной. Звуковой трек, по традиции, будет записан в последний момент, мы пока еще не решили, какой будет фоновая музыка...

МИК: Что же, будем прощаться, удачи вам! Будем с нетерпением ждать выхода игры!

Макс Тушин: Приятно было побеседовать с вами и отвлечься от рутинной работы... Надеюсь, что у нас все получится так, как задумано! Удачи вам и всем читателям «Моего компьютера Игрового»! Постараемся оправдать ваши надежды!

ХІ виставка інформаційних технологій

22-25 березня 2006 року

В рамках форуму спеціалізовані виставки:

Комп'ютери та софт
Зв'язок та комунікації
Безпека
Офіс
Банк



RIM 2000
www.rim2000.com

Організатор: Бізнес-центр "КОМІНФО"

тел.: (056) 370-14-14, (0562) 32-47-48

www.cominfo.ua



м. Дніпропетровськ, ПС «Метеор»

e-mail: cominfo@cominfo.dp.ua

інфоком+

Генеральний
медіа
партнер



Офіційний
інформаційний
спонсор

Бізнес
інформаційна
система

ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ
**КИЇВСЬКИЙ
ФОТО
ЯРМАРОК**
18-21 травня 2006



Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр., 15

Традиційна та цифрова фототехніка
Фотоматеріали та аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари і майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Canon»
Фестиваль міжнародних фотоконкурсів
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:

Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News, MiK, Мир зв'язи, Мой компьютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир України, Фотомагазин

ОРГАНІЗАТОРИ:

ІТЕ (Великобританія)
Premier Expo (Україна)
IBCF Real (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

ДИРЕКЦІЯ:

тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

ІНТЕРНЕТ ПІДТРИМКА:

www.minilab.com.ua
www.mabila.ua
www.hi-fi.ru



Потужність, що тобі потрібна. Технологія, варта довіри



artline X²

Зроби крок
до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline[™] X²,
що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel[®] Pentium[®] D

599
3175 грн*

Intel[®] Pentium[®] D 820
512mb DDR2 ram (dual)
int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9001

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість основного блоку.

TechnoPark www.technopark.ua

(044) 594 15 15



Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими торговельними знаками Intel Corp. або її дочірніх у США та/або в інших країнах.